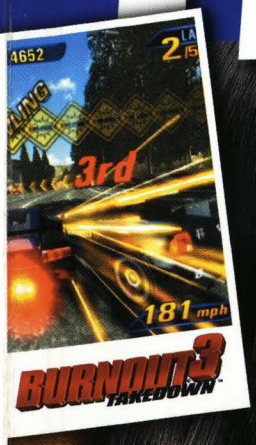
15
Říjen 2004

100% TIPY, CHEATY, RADY A NÁVODY PRO **PLAYSTATION®2**

ČÍSLO 15
www.tipstation.cz

TipStation



Sly 2 • Headhunter Redemption • Onimusha 3 • Silent Hill 4 • Resident Evil: Outbreak • Burnout 3 a další

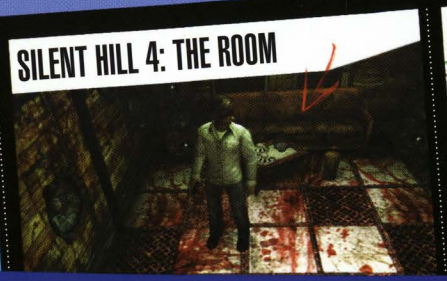
164 STRAN NÁVODŮ!

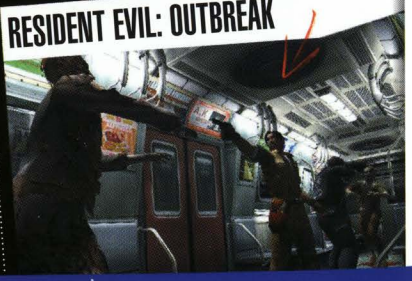
- Headhunter Redemption
- Spider-Man 2
- Conflict: Vietnam
- Driv3r — Mapy & bonusy!
- Second Sight
- Shellshock: NAM '67
- Star Wars: Battlefront
- Psi-Ops: M. Conspiracy
- Burnout 3: Takedown
- Catwoman
- Terminator: Redemption
- Shrek 2
- Simpsons Hit & Run — Bonusy!
- America's 10 Most Wanted

ONIMUSHA 3

PROSEKALI JSME SE CELOU HROU A STÁLO TO ZA TO. KOMPLETNÍ NÁVOD JEN PRO VÁS!

MASIVNÍ NÁVODY, SE KTERÝMI NEMŮŽETE PROHRÁT!





CELKEM 30 NÁVODŮ!

Dohrajte jakoukoliv hru. Konec s problémy!

JEŠTĚ VÍCE CHEATŮ A NÁVODŮ!

VŠECHNY NOVÉ CHEATY & TIPY

KOMPLETNÍ SEZNAM CHEATŮ! PŘES 4000 KÓDŮ!
POKUD TO EXISTUJE, NAJDETE TO V TIPSTATIONU!

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 308
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 643

Říjen 2004 | Cena 195 Kč | 321 Sk

9 771213 560001 10

TipStation

SCORE 128 PRÁVĚ NA STÁNCÍCH!

Další číslo největšího herního časopisu v ČR 148 stran

- ✗ **Reportáž z londýnských výstav ECTS a EGN**
- ✗ **Exkluzivní screenshoty Quake IV a The Elder Scrolls IV**

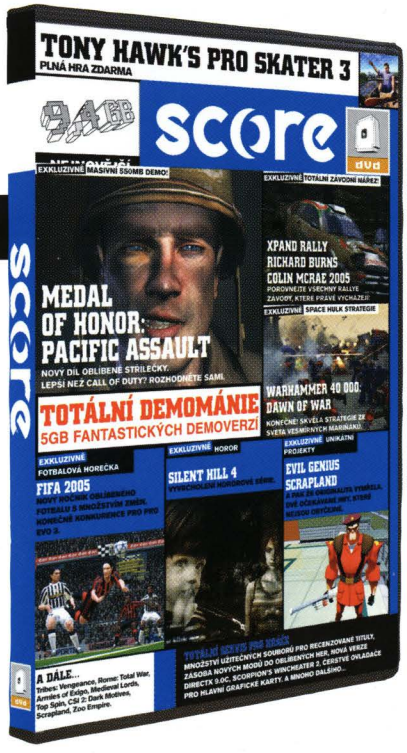
ROZSÁHLÉ RECENZE

The Sims 2
Druhý díl světového fenoménu a nejprodávanější hry všech dob

Call of Duty United Offensive
Pokračování nejlepší hry loňského roku

Codename: Panzers
Nejzábavnější RTS z druhé světové války

FIFA 2005
Letos zatím nejpovedenější fotbal



NA DVD NAJDETE

- ✗ Plná hra zdarma Tony Hawk's Pro Skater 3
- ✗ Nejlepší skateboardový simulátor všech dob
- ✗ 5 GB hratelných demoverzí!!!

Warhammer 40000: Dawn of War, Colin McRae Rally 2005, Medal of Honor: Pacific Assault, Locomotion, Evil Genius, FIFA 2005, Xpand Rally, RFOme: Total War a mnoho dalších
Videa, módy, patche a kvanta dalších vychytávek pro hráče na 9,4 GB!

WWW.SCORE.CZ

Sly 2 Band of Thieves 18

Sly a jeho kumpáni se vrátili, aby nepřátelům předvedli, zač je toho loket.

Silent Hill 4: The Room 41

Čtvrtý díl nás opět zavede do ponurého městečka, ale hrdina je zbrusu nový.

Burnout 3 Takedown 98

Tolik novinek jsme nečekali ani v našich nejbujnějších snech...

Tento měsíc v TipStation

Rubriky

Novinky	04
TipsExpress	06
HelpStation	14
Archiv TipStation	16
PlatinumTips	116
CheatStation	148
Příští měsíc	162

Kompletní návody

Sly 2 Band of Thieves	18
Headhunter Redemption	28
Onimusha 3	36
Silent Hill 4: The Room	41
Shellshock NAM 67	46
Resident Evil Outbreak	52
Shrek 2	56
Psi-Ops Mindgate Conspiracy	60
Second Sight	65
Spider-Man 2	72
WW Zero Ironstorm	76
Terminator 3 Redemption	80
Driv3r	84
Catwoman	88
Conflict Vietnam	92
F1 2004	97
Burnout 3 Takedown	98
Richard Burns Rally	102
Americas 10 Most Wanted	104
Viewtiful Joe	107
Star Wars Battlefront	110
Street Racing Syndicate	114
Pro Evolution Soccer 3	118
Simpsons: Hit and Run	120
Ratchet a Clank 2	122
Need for Speed Underground	126
Medal of Honor: Frontline	128
Medal of Honor: Rising Sun	136
Conflict: Desert Storm 2	140
Harry Potter and The Chamber of Secrets	144

Abecední rejstřík

Americas 10 Most Wanted	Návody	104
Athens 2004	Tipy	06
Burnout 3 Takedown	Návody	98
Catwoman	Návody	88
Catwoman	Nové cheaty	148
Conflict: Desert Storm 2	Návody	140
Conflict Vietnam	Návody	92
Driv3r	Návody	84
F1 2004	Návody	97
F1 2004	Nové cheaty	148
Harry Potter and The Chamber of Secrets	Návody	144
Headhunter Redemption	Návody	28
Jackie Chan Adventures	Tipy	07
Legacy of Kain Defiance	Nové cheaty	148
Madden NFL 2005	Tipy	06
Mashed	Nové cheaty	148
Medal of Honor: Frontline	Návody	128
Medal of Honor: Rising Sun	Návody	136
NBA Ballers	Tipy	08
Need for Speed Underground	Návody	126
Onimusha 3	Návody	36
Pro Evolution Soccer 3	Návody	118
Psi-Ops Mindgate Conspiracy	Návody	60
Psi-Ops Mindgate Conspiracy	Nové cheaty	148
Ratchet a Clank 2	Návody	122
Resident Evil Outbreak	Návody	52
Richard Burns Rally	Návody	102
Richard Burns Rally	Nové cheaty	148
Richard Burns Rally	Tipy	06
Scooby Doo: Mystery Mayhem	Tipy	11
Second Sight	Návody	65
Second Sight	Tipy	67
Shellshock NAM 67	Návody	46
Shrek 2	Návody	56
Silent Hill 4: The Room	Návody	41
Simpsons: Hit and Run	Návody	120
Sly 2 Band of Thieves	Návody	18
Sly 2 Band of Thieves	Tipy	09
Spider-Man 2	Návody	72
Spider-Man 2	Nové cheaty	148
Spider-Man 2	Tipy	11
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Nové cheaty	148
Star Wars Battlefront	Návody	110
Starsky a Hutch	Nové cheaty	148
Street Racing Syndicate	Návody	114
Syphon Filter: Omega Strain	Tipy	10
Terminator 3 Redemption	Návody	80
Viewtiful Joe	Návody	107
World Championship Snooker 2004	Nové cheaty	148
WRC3	Nové cheaty	148
WW Zero Ironstorm	Návody	76

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:

Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

TIPSTATION NENÍ:

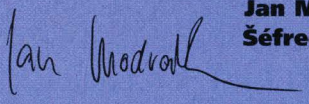
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

Editorial

Je patnáctka jubileum? To je celkem fuk. Třicítka ale rozhodně kulaté číslo je. A právě to je počet návodů v patnáctém čísle TipStationu. Stále to ještě není ono, ale s blížícími se Vánocemi se začínají objevovat stále lepší hry. V tomto čísle se tedy sice můžete díky našim návodům bez potíží pobavit u *Silent Hill 4*, *Onimushy 3*, *Headhunter Redemption* nebo *Resident Evil Outbreak*, ale řekněte sami, co je to za sestavu proti *GTA San Andreas*, *Killzone*, *Getaway 2*, *GoldenEye*, *Jak 3* nebo třeba *Ratchet & Clank 3*, s nimiž všemi se budete moci setkat v příštím čísle TipStationu, jež vyjde někdy začátkem prosince. Už teď je nám jasné, že naplnit všechny ty návody do jednoho čísla je nejtěžší úkol, který jsme kdy měli. A tedy, že letošní Vánoce budou zatím nejlepší, které kdy PlayStation 2 zažila.

Pokud jde o novinky, tentokrát nic zásadního. Tedy kromě toho, že v minule založené Platinum rubrice (začíná na straně 116) se chceme věnovat nejen přetiskování starých návodů, o které si často píšete, ale také dodatečným návodům na bonusové věci, po kterých toužíte ještě více. Právě platinové hry jsou koneckonců ty nejlepší z nejlepších a měly by se tedy dohrát se vším všudy. Takže pokud jste si na základě předchozích čísel zahráli (a dohráli!) Ratchet & Clanka 2, tentokrát si můžete zkompletovat sbírku všech šroubů.

Ať děláte co děláte, s námi zkrátka neprohrajete.



Jan Modrák
Šéfredaktor

STRANA 98
Návod na nejlepší arkádové závody všech dob. Naučte se výherní taktiku, získejte skrytá auta, odemkněte tajné bonusy. Sen všech šílenců je konečně tady! *Burnout 3 Takedown*. Vroooom!

STRANA 28
Nová a solidní third-person střílečka *Headhunter Redemption* od Segy je venku. My vám přinášíme nejen kompletní a úplný návod, ale zároveň i soutěž o dvě originální verze této hry. Tak co, zkusíte to?

STRANA 18
Návod na výtečnou plošinovku *Sly 2: Band of Thieves*, který jsme do TipStationu nacpali doslova na poslední chvíli. Bohužel byl tak rozsáhlý, že jsme nepočítali, že se nevejde celý. Prvních pět misí vás však zaměstná pořádně dlouho.

STRANA 148
Opět stovky nových cheatů na spoustu aktuálních novinek i starších her. Kódy na *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*? *Driv3r*? *F1 2004*? *Conflict Zone*? *Psi-Ops*? *Catwoman*? Tohle všechno a ještě mnohem více v dvanáctistránkovém souhrnu všech PS2 cheatů.

PLAYSTATION 3 V 2005

NA PŘÍŠTÍ E3 SE JÍ DOČKÁME!

Přestože jsme v poslední době z Japonska zaslechli řadu zvěstí, podle kterých se Sony přepočítala v plánování výroby PlayStation 3 (výrobce má údajně problémy při vývoji technologie Cell), Ken Kutaragi před pár týdny potvrdil, že na příští výstavě E3 (18. až 20. května opět v Los Angeles) bude PS3 poprvé představena.

Kutaragi se o tom zmínil na tiskové konferenci v Japonsku, když uvedl, že prototyp příští PlayStation bude vytvořen na konci tohoto finančního roku (tj. březen 2005), takže se výstava v Los Angeles stane ideální příležitostí pro velké odhalení. „Existuje názor, že vývoj nové konzole neprobíhá ideálně," prozradil a jasně tak dal najevo, že se Sony před negativní publicitou nehodlá schovávat. „Očekáváme, že budeme mít hratelnou verzi na E3. To je náš cíl a podle něj v současnosti pracujeme," dodal.

Tyto zprávy naznačují, že by se PlayStation 3 mohla objevit v prodeji na konci roku 2005, samozřejmě jen v Japonsku. Ale pozor, Sony již dříve uvedla, že nová technologie procesorů nebude do roku 2006 dostatečně levná na to, aby se mohla začít masově prodávat.

Není bez zajímavosti, že internetový server www.gamesindustry.biz přinesl zprávu, podle které prý Sony potvrdila změny v plánovaných specifikacích PS3 a snižuje velikost paměťových chipů z 512 Mbitů na 256 Mbitů. To by ovšem nemělo ovlivnit velikost paměti v PS3 - Sony podle všeho zdvojnásobí paměťový průtok v přístroji a výsledkem bude konzole „podstatně rychlejší" než dnešní high-endové PC. To bude nářez!

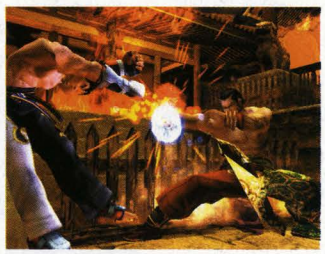
TEKKEN 5 POTVRZEN?

NEOFICIÁLNÍ INFORMACE SLIBUJÍ PRVOTŘÍDNÍ ŘEŽBU. JAK JINAK.

Internetové stránky celého světa jsou v posledních týdnech přeplněny zvěstmi o *Tekkenovi 5* pro domácí konzole. Z mnoha různých zdrojů přichází informace, že bude příští díl opět vytvořen exkluzivně pro PS2.

Ovšem není všechno zlato, co se třpytí. Automatové verze pátého dílu *Tekkena* se sice začnou objevovat ve světových hernách už v průběhu října (i u nás sice o pár zajímavých hernách víme, ale většinou se v nich nové hry objevují až po několika letech), i podle nepotvrzených zpráv si ale na PS2 verzi budeme muset počkat až do příštího roku, byť by snad měla vyjít hned na jeho začátku.

Společně se spoustou herních záběrů Namco na E3 prezentovalo i úvodní CGI filmeček záběry z něj najdete spolu se screenshoty z automatové verze na další stránce, který mj. prozradil i několik zajímavých zvratů v příběhu, který se samozřejmě opět točí kolem pátého „ročníku" turnaje King Of The Iron Fist, do kterého se snaží kvalifikovat ti nejlepší bojovníci. Namco dále potvrdilo tři nové hratelné postavy. Po určitém zklamání z chudé sestavy bojovníků v *Tekken 4* se tedy dočkáme solidních 21 borců. Navíc se na internetu spekuluje i o zařazení dalších deseti starších postav, čímž by se mohlo definitivní číslo vyšplhat až na tři desítky. Zajímavé, že? A to jsme vám ani neřekli, že Namco chystá dokonce i FILM *Tekken*. Uf!



CHEAT!

Odhalujeme cheaty ve skutečném světě!

Cheat: Milli Vanilli

Slavné duo konce 80. let, které natočilo proslulou desku *Girl You Know It's True*, jíž se prodalo jen ve Spojených Státech neuvěřitelných sedm milionů kusů a za které skupina získala cenu Grammy. V průběhu let 1988 a 1989 měla dvojice Rob Pilatus a Fabrice Morvan tři své skladby na první příčce americké hitparády - *Baby Don't Forget My Number*, *Girl I'm Gonna Miss You* a *Blame It on the Rain*.

Brzy se začaly objevovat fámy, že dvojice jen otevírá ústa na playbacku a zpívá za ně někdo úplně jiný. Ty se po čase potvrdily. „Zpěváci" museli vrátit Grammy, jejich úspěšná deska byla po soudním sporu stažena z prodeje a zákazníci mohli za již zakoupené nahrávky dostat zpět peníze. Milli Vanilli se později snažili světu dokázat, že zpívat umí, ovšem jejich „skutečné" desky se prodaly pouhé dva tisíce kusů. Tenhle cheat se zkrátka nevyplatil.

VÝZVA! UKAŽTE, CO UMÍTE!

Několik úkolů, u kterých se zapotíte. Zkuste nás překonat!

Myslíte si, že jste ve hrách dobří? Proč ne, to si myslí snad úplně každý, ale my vám teď dáváme příležitost dokázat si to. Předkládáme vám několik drobných úkolů, na kterých si svoje schopnosti můžete snadno otestovat, společně s naším výkonem (žádné svěťáky to nejsou, nebojte). Nejde o žádnou soutěž, jen si sami pro sebe dokažte, jak kvalitní jste hráči!

1 HITMAN CONTRACTS

V poslední misi opusťte budovy tak rychle, jak je to jen možné. Zapněte stopky, když mise začíná. Tak rychle!

Náš čas: 0:28

2 PRO EVO SOCCER 3

Zvolte zápas na pět hvězdiček mezi domácí Spartou (vy) a Realem (počítač). 10 minut, žádné úpravy a ukažte, co ve vás je. Nejlepší výsledek?

Náš rekord: 5:1

3 BURNOUT 3

Zvolte hned první Road Rage závod ve Waterfront Westbound. Kolik dokážete zlikvidovat soupeřů? S kolika Takedowny končíte?

Náš rekord: 26

4 TERMINATOR REDEMPTION

Dohrajte tuto strašlivou hru. Stopky začněte při startu, zastavte při skončení hry. Ano, takhle dlouho jsme pro vás trpěli. Zkusíte to?

Náš rekord: 17:53

Lukáš, kterému mimochodem celá redakce z neznámých důvodů neřekne jinak než Bedřich, tento měsíc vypustil trénink bojovek, zřejmě z nedostatku turnaje. Naopak opět zatáhl ve své kanceláři rolety a pustil se do hororových adventur. Z nového *Residenta* byl ovšem dosti zklamaný.

Honza měl tento měsíc ve znamení cestování. Nejprve byl na chlastací dovolené v Amsterdamu, aby za pár dní odletěl pracovně na herní výstavu do Londýna. V redakci byl konečně klid. A když pak konečně vyšel Burnout 3, neukázal se tu celý týden.

Alena se s námi byla konečně podívat v Sazka Aréně na hokeji. Moc se jí to líbilo, ale neustále nás obtěžovala dotazy na postavení mimo hru, zakázané uvolnění apod. A protože moc nestíhala sledovat puk, raději se věnovala obrazovce nad ledem. A Game Boyi.

Jakub znovu překonal rekord, když v několika posledních dnech uzávěrky stihl napsat jeden návod denně! Zvládl i *Sly 2*, ovšem když se dozvěděl, že velká část jeho obětavé práce nebude pro nedostatek místa otisknuta, rozhodl se napsat návod na fyzickou likvidaci redakce. Snad mu to chvíli potrvá.

TIPS EXPRESS

Sedm stran záchranných tipů a cheatů.
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

ATHENS 2004

Zatím nejlepšímu videohernímu „zpravodajství" z olympiády se dostalo péče redakce TipStationu. Zde je výsledek!

1. PRSTOVKA

Lze-li to tak říci, základní způsob ovládání hry a jediný, který lze považovat za férový. Zároveň je ovšem velmi obtížný a náročný na prsty, které bude brzy váš smysl pro fair play mrzet. Jednoduše střídejte stisk dvou tlačítek, buď ukazováčkem a prostředníčkem jedné ruky nebo ukazováčky obou rukou. Někteří dokáží i touto metodou dosáhnout skvělých výkonů, ale boj o zlato je bez „dopingu" vážně těžký.

2. TRIČKOVKA

Tím, že si na jeden z prstů navléknete tričko, dosáhnete tolik potřebné ochrany prstu. Pak už stačí jen prst přiložit na tlačítko a přejíždět rychle (nikoliv koncem prstu, ale kloubem!) mezi dvěma tlačítky. Tím se bezpečně vyhnete puchýřům a pohyb je také hladký a nic mu nebrání. I tak vás ale bude prst z neustálého stereotypního pohybu bolet. O negativním vlivu na tričko ani nemluvě.

3. TUŽKOVKA

Zdaleka nejlepší metoda, která je ale vzhledem k použití „cizího předmětu" považovaná za nepovolenou. Záleží na vás. Stačí vzít tužko nebo zapalovač, ze dvou prstů udělat za tlačítky hranice a předmětem rychle „kvedlat" z jedné strany na druhou. Tím dosáhnete extrémní rychlosti při prakticky nulovém riziku - i tady se sice po pár minutách unavíte, ale ve srovnání s předchozími metodami je to zdaleka nejsnesitelnější.

1

2

3

RICHARD BURNS RALLY

I tady nabízíme návod (respektive rozsáhlejší tipy) na následujících stránkách, ale na poslední chvíli jsme získali i kompletní seznam odemknutelných bonusů.

Všechno tu začíná v řidičské škole, kde si můžete odemknout Rally School úroveň, ale pokud získáte všechny zlaté medaile ve všech úkolech, čeká vás bonus v podobě naší oblíbené Imprezy. Níže najdete seznam všech odemknutelných aut - dohromady jich je ve hře osm. Co do kvantity to zdaleka není *Gran Turismo*, ale svým realismem to *Burns* snadno dohání. Více o hře najdete na straně 102.

CENY A ÚKOLY

CENA	ÚKOL
Rally School úroveň	Absolvujte režim Complete Rally School
Subaru Impreza 2000	Absolvujte režim Complete Rally School se zlatem
Hyundai Accent	Absolvujte režim Quick Rally
Peugeot 206	Absolvujte režim Rally Season
Citroen Xsara	Absolvujte režim Richard Burns Challenge
MG ZR Super 1600	Absolvujte všechny režimy

MALÉ TIPY

Burnout 3

Najděte si závod, ve kterém jste schopní vydělat docela slušné peníze. Nyní je možné jej donekonečna opakovat (a tím nemyslíme „retry", ale absolvovat ho celý znovu a znovu) a postupně tak odemykat auta.

F1 2004

Tohle je možná trochu zbytečné, ale chcete-li vědět, jak jsou na tom týmy ve hře, vězte, že přesně jako ve skutečnosti. Takže největší šanci na úspěch budete mít s Ferrari a dále s McLaren, Williams, Renault, Jordan, BAR, Sauber, Jaguar, Toyota a nakonec Minardi.

Terminator: Redemption

Za každých 10 tisíc bodů se vám odemkne jedna cheatová nabídka. Pokud dokončíte hru, ode-

SECOND SIGHT

Kompletní návod jste už určitě zaznamenali na straně 63, my pro vás máme dvě minihry a dvě lahůdky.

X-Space 92

V šestém levelu (Madness) použijte nalezený počítačový disk na počítači a budete si moci zahrát minihru X-Space 92. Jakmile to uděláte, získáte k mini hře přístup i ze sub-menu Applications, které najdete při přerušené hře.

Earth Impact

V osmé úrovni (Reliance) jděte do herní místnosti. Najdete tu plně funkční mini hru Earth Impact. Jakmile to uděláte, získáte k mini hře přístup i ze sub-menu Applications, které najdete při přerušené hře.

Internet chat

Ve třetí úrovni (Experimentation) v místě, kde jste zabili stráž před výtahem, se zalogujte do počítače a otevřete aplikaci „Front Desk" na pracovní ploše. Nyní zvolte Hyper-Chat a můžete si přečíst zajímavou diskuzi strážníka.

Odkaz na vývojáře

Ve 13. levelu (Conspiracy) si prohlédněte video a zkontrolujte e-mail na počítači. Stáhne se z něj nový komediální soubor, který vám poví o oficiální stránce autorů na adrese *www.frd.co.uk*. Pokud se budete logovat znovu a znovu, budou se stahovat další a další zprávy.

JACKIE CHAN ADVENTURES

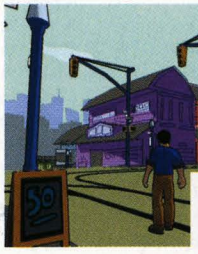
Hrdina našeho dětství i současnosti se vrací na PlayStation ve videoherní verzi svého slavného kresleného seriálu.

SOUBOJE

Pokud se vrháte do souboje, zaměřte si soupeře pomocným tlačítkem a vaše údery půjdou přímo na něj. Při zaměření se na objekt funguje tlačítko pro skok jako uskakování a přemety stranou, což vám může hodně pomoct. Zaměření se na soupeře vám dává rovněž výhodu v používání tzv. Counter Attack, který funguje tak, že při nepřítelově výpadu stisknete tlačítko pro blok a Jackie nějakou tou fintičkou obrátí výpad proti útočníkovi. Po porážce zápasníka v mexické vesnici budete disponovat amuletem síly, který vám o mnoho usnadní boj, takže ho nezapomínejte využívat. Naučte se dělat komba a dokončujte je podržením posledního tlačítka - ničte, protože z nich můžou vypadnout karty, které se vám pak budou hodit. Po skončení epizody se jděte podívat do doja v druhém patře vašeho krámku a přijměte od strýčka nabídku k tréninku. Pakliže se vám podaří zadaný úkol splnit, dostanete navíc jeden dílek energie nebo Chi.

Karty si šetřete a před prvním hraním si uložte hru a pořádně pročtěte pravidla. Než si vytvoříte svůj stálý balík a styl hry, bude to asi chvilku trvat, ale nakonec se všechno dá naučit.

Ve hře je spousta miniher a několik z nich podporuje kameru EyeToy. Připojte si jí k vaší PS2, určitě se budete dobře bavit. Za získané peníze (například z rybolovu) můžete na aukci nakupovat pro strýčka nové věci.



doplní se vám jeden dílek Chi.

A TEN ZBYTEK

Při hraní budete potkávat všechny možné objekty, které půjdou rozbít (vázy, bedny, truhly...). Všechny je

mknete si všechny následující věci: Koncept art 1, SGT Candy film, Koncept art 2, Koncept art 3, Zpomalení, Všechny upgrady, Permavision, Okamžitá smrt, Nesmrtelnost, Deathstare

Burnout 3

Tohle sice nemáme zatím potvrzené, ale pokud vyhrajete všechny Crash úrovně na Gold a při výběru auta podržíte L2 + R2, budete moci jezdit v autech z *Need For Speed: Underground*. Prý...

America's 10 Most Wanted

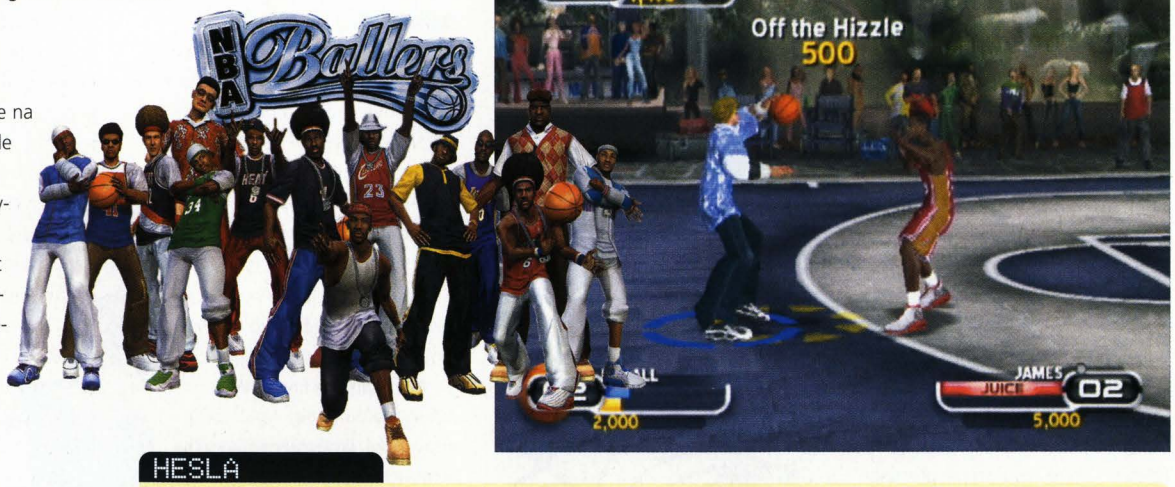
Na začátku úrovně, kde honíte Casey Webera, musíte najít chlápka, který vám prozradí jeho lokaci. Poté, co vám to řekne, na něj začněte střílet - nelze ho zabít a vaše skóre bude stoupat. Chcete-li ušetřit munici, můžete použít jen pěsti.

Gradius V

Skvělá old-skool střílečka! Po každé nové hodině, kterou u ní strávíte, získáte jeden kre-

NBA BALLERS

Arkádový basketbal od Midway nemá chybu. S naší pomocí si ho můžete udělat ještě lepší. Cheaty, bonusy, kódy. Je to na vás.



SEZNAM CHEATŮ

Následující kódy zadávejte na loadingové obrazovce, kde se objeví ikonky. Různé kombinace ikonek odemykají různé věci, čísla níže uvedená znamenají počet stisků - první číslo znamená ▢, druhé číslo znamená △ a třetí ○.

Jiné oblečení: 1-2-3
Kojenecký režim: 4-2-3
Režim velké hlavy: 1-3-4
Zapnout oheň: 7-2-2
Zapnout super bloky: 1-2-4
Zapnout super strkání: 3-1-5
Vylepšené pohyby: 5-1-2
Skvělé držení: 3-3-2
Dětský režim: 4-3-3
Papírový režim: 5-3-7 or 5-2-7
Hrajte jako agent: 5-5-7
Hrajte jako byznysman: 3-0-0
Hrajte jako trenér: 5-6-7
Hrajte jako sekretářka: 5-4-7
Režim Pigmy: 4-2-5
Náhodné pohyby: 3-0-0
Turnajový režim: 0-1-1
Ukazatel úspěšnosti střel: 0-1-2
Mládežnický režim: 4-4-3

HESLA

Následující hesla zadávejte na obrazovce „Phrase-Ology" (nejprve si založte profil a pak zvolte položku „Inside Stuff". Těšte se na hodně zajímavé bonusy!

ZADANÝ TEXT	BONUS
nba ballers true playa	Všichni hráči
diesel rules the paint	Alternativní dres Shaquilla
killer crossover	Alternativní dres Iversona
the answer	Iversonovo studium
zo	Alonzo Mourning
rising sun	Amare Stoudamire
Stylin & Profilin	Baron Davis
celtics dynasty	Bill Russell
towers of power	Bill Walton
24 seconds	Chris Webber
clyde the glide	Clyde Drexler
rim wrecker	Darryl Dawkins
in the paint	Dikembe Mutumbo
dunk fest	Dominique Wilkins
the ice man cometh	George Gervin
bring it	Jalen Rose
pass the rock	Jason Kidd
give and go	Jason Williams
Stop Drop and Roll	Alternativní dres Stackhouse
court vision	John Stockton
one on one	Julius Erving
special delivery	Karl Malone
ice house	Dům Devonshire Karla Maloneho
holla back	Kevin McHale
Japanese steak	Kobe Bryant
hoosie	Larry Bird
spree	Latrell Sprewell
king james	Lebron James
laker legends	Magic Johnson
manu	Manu Ginobili
student of the game	Michael Finley
rags to riches	Nene Hilario
Ain't No Thing	Alternativní dres Robertsona
pistol pete	Pete Maravich
fast forward	Rashard Lewis
bring down the house	Rasheed Wallace
all star	Ray Allen
From Downtown	Alternativní dres Millera
rip	Richard Hamilton
The Chief	Alternativní dres MParishe
playmaker	Scottie Pippen
nice yacht	Jachta Scottieho Pippena
juice house	Speciální filmeček #1
nba showtime	Speciální filmeček #2
Cold Streak	Speciální bota #2
platinum playa	Stephon Marbury
ankle breaker	Steve Francis
Rising Star	Alternativní dres Francise
hair canada	Steve Nash
make it take it	Tim Duncan
living like a baller	Tracy McGrady
world	Wally Szczerbiak
Penetrate and Perpetrate	Walt Frazier
old school	Wes Unseld
hall of fame	Willis Reed
wilt the stilt	Wilt Chamberlain
center of attention	Yao Ming
prep school	Škola Yao Minga

dit navíc. Po 18 hodinách herní doby se konečně dočkáte nekonečně kreditů a tedy v podstatě i nekonečně životů.

Catwoman

Zadejte jako Vault kód 1940. Všechny galerie budou odemknuty a komiks bude mít nové změny. A ještě něco - pokud se hry v hlavním menu nějaký čas vůbec nedotknete, Catwoman zatancuje!

Richard Burns Rally

V tipech najdete informaci, jak odemknout všechna auta. Pokud vám to ale za tu snahu nestojí (koneckonců, jde o jednu z nejtěžších závodních her všech dob), stačí zadat jako vaše jméno Cajun.

Crimson Tears

Dokončete hru a nahrajte uloženou pozici. Nyní si po-

SLY 2: BAND OF THIEVES

Návod najdete jen o pár stran dále. Ale protože je hra fakt dlouhá, zbylé tři kapitoly vám popíšeme až v příštím čísle. A jako návdavkem k návodu ještě pár životně důležitých tipů.

SVĚTLO V DUŠI

Je velmi důležité, abyste se naučili efektivně likvidovat strážné se světlem. Jde totiž o nejnebezpečnější protivníky, se kterými nemůžete bojovat klasickým způsobem. A jak tedy na ně? Musíte útočit zezadu, protože nečekaný úder protivníka vždy omráčí. Potom záleží na postavě, kterou zrovna ovládáte. Jako Sly byste měli využít speciálního komba. Ihned po speciálním útoku vedeném zezadu použijte základní útok a Sly praští protivníkem o zem. Tato kombinace úderů zneškodní spolehlivě jakéhokoliv protivníka. Bentley zase může využít jedné ze svých bomb. Omračte protivníka základním útokem a pak na něj položte bombu. Murray to má nejlehčí. Svou brutální silou zneškodní při útoku zezadu jakéhokoliv protivníka.

SBĚRATEL

Pokud si chcete vydělat opravdu hodně zlatých, tak se porozhlédněte po cenných artefaktech, které najdete v každé úrovni. Bývají umístěné na zvláštních podstavcích a upozorní vás na ně zvláštní záře. Artefakty jsou velmi křehké, takže je musíte donést do své skrýše, aniž by vás zasáhl některý z protivníků. Pokud se vám podaří dopravit artefakt do skrýše, tak ho hned prodejte. Zvláštností jsou artefakty s autodestrukčním zařízením. Jakmile jeden z nich seberete, tak se spustí časový odpočet, během kterého musíte artefakt dostat do skrýše.

INVESTOR

Vyplatí se investovat do speciálních akcí. V každé kapitole můžete pořídit pro každého člena party jednu speciální akci, která zvýší jeho šance na přežití. Obzvláště důležité je pořizovat takové akce pro Slye, s nímž budete ve hře trávit většinu času. V pozdějších fázích hry jsou dokonce některé jeho akce nezbytně nutné pro splnění příběhových úkolů (budík, padák atp.).

MADDEN NFL 2005

K návodu na tuhle hru se asi nikdy nedostaneme, ale přestože zajímá jen zlomek našich čtenářů, pár tipů si určitě zaslouží.

OBRANA

Minulý rok byla hra postavená na útočném stylu, letos budete mít velký problém uniknout skvělé obraně a dlouhým sprintem získat body. Doporučujeme tedy hrát na jistotu a postupovat po pár krocích.

HOP

Odstraněny byly nepříjemné chyby z loňské edice a zmizelo tlačítko pro výskok. Tedy ne úplně zmizelo, ale už ho nemůžete používat při běžném útoku a ulehčovat si tak postup a vyhýbat se (naprosto nereálně) obráncům. Nyní hráč chrání míč oběma rukama a snaží se prodrat kupředu a skokem přes obranu získat posledních pár centimetrů. Na podvody tedy zapomeňte.

RYCHLOST

Už bohužel nemůžete zastavit na milimetru a do hráčových schopností pohybu a změny směru hodně hovoří jeho statistiky. S některými bude vhodnější pelášit přímo kupředu, jiní jsou schopni celkem efektivně kličkovat. I když to asi zvládnete jen s Dante Hallem, jiný hráč si obránce tak snadno nepovodí.

ZADARMO (SKORO)

Chcete-li ušetřit na hráči, můžete použít následujícího triku, který ovšem funguje jen u hráčů, u kterých vám končí smlouva. Po sezóně editujte u těchto hráčů pozici - jejich běžnou pozici nahraďte jinou, což jim výrazně zhorší statistiky a budou extrémně levní. Pak s nimi uzavřete novou smlouvu (resign). Pak je můžete vrátit na jejich původní pozici, čímž se vrátí i jejich původní schopnosti. Tím můžete výrazně ušetřit!

kecejte se stařím a odemkne se vám Ex režim, ve kterém je všechno mnohem obtížnější. Pokud si pokecáte s kostymérkou a pomůžete jí, získáte nový kostým.

Tak and the Power of Juju

Získejte všech 200 Yorbelů a odemknete si volbu Storyboards v extra menu. Získejte všech 12 Plants a odemknete si tamtéž položku Concept Art. Při nahrávání hry také můžete vyzkoušet kvedlat oběma páčkami pro různé efekty na obrazovce.

Shrek 2

Ve hře najdete celou řadu miniher. Odemykáte je po absolvování 21 (Ring Coliseum), 31 (Floating Floor), 45 (Cloud Maze), 59 (Cage Drop) a 70 misí (při 70 misích odemknete dvě najednou - Movie Stills a Crash Coliseum).

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Návod jsme sice otiskli už v minulém čísle, ve hře je toho ale spousta k odemknutí. Zde je kompletní seznam!

ODEMKNUTELNÉ BONUSY

Budva
Solo par v misích Lorelei, Tokio, Myanmar a Zurich

Chechnya
Solo par v misích Yemen a Minsk

Italy
Solo par v misi Cahrtage

Kyrgystan
Solo par v misi Belarus

POCHVALY

93R
Gray, Imani (Dokončete všechny úkoly ve všech Carthage misích)

China type 67
Xing, Lian (Dokončete všechny úkoly v misích Kyrgystan, Tokio a Myanmar)

BONUSOVÉ ZBRANĚ

COMBAT SPECIALIST

G33E	**Intermediate 300 zabití**
FA-MAS	**Advanced 600 zabití**
FAL	**Expert 900 zabití**
C8 Rifle	**Elite 1,300 zabití**

COMBAT KNIFE SPECIALIST

Stiletto	**Intermediate 50 zabití**
Shuriken	**Advanced 100 zabití**
IPCA Commando	**Expert 250 zabití**
VibroBlade	**Elite 450 zabití**

COMBAT SHARP SHOOTER

Dragunov	**Intermediate 200 střel do hlavy**
AU300 Mod-R	**Advanced 450 střel do hlavy**
ACR	**Expert 750 střel do hlavy**
M82 BFG	**Elite 1,100 střeldo hlavy**

NON-LETHAL FORCE SPECIALIST

E.D.T.	**Intermediate 50 zabití**
DormaGen Gas Grenades	**Advanced 100 zabití**
Air Pistol	**Expert 200 zabití**
E.P.D.D	**Elite 300 zabití**

TACTICAL EXPLOSIVES SPECIALIST

M61 Frag	**Intermediate 100 zabití granátem**
Incendiary Grenade	**Advanced 200 zabití granátem**
Sarin Nerve Agent	**Expert 350 zabití granátem**
M79	**Elite 500 zabití granátem**

TEAM EFFICIENCY SPECIALIST

M1 Super 90	**Intermediate 2 par časy v multiplayeru**
Shot Defender	**Advanced 4 par časy v multiplayeru**
MDSA3	**Expert 6 par časy v multiplayeru**
M-16k	**Elite 9 par časy v multiplayeru**

CZ Mach-9
Powers, Maggie (Dokončete všechny úkoly v Minsku)

Desert type 67
Logan, Gabe (Dokončete všechny mise v Budvě a na Ukrajině)

Desert
Ehud, Ben, Zohar

Sniper .44
(Dokončete všechny úkoly v misích Yemen 1 a Yemen 2)

G53
Lipan, Teresa (Dokončete všechny úkoly v misi Zurichu)

Riot Shotgun
Mujari, Lawerance (Dokončete všechny úkoly v misích Chechnya a Salvage Rig)

SR-15
Stoneman, Gary (Dokončete všechny úkoly v misích Italy a Belarus 1 i 2)

HODNOSTI

CENY	HODNOST
AU300 H-Bar	**Deputy Chief of Operations**
AU300 Mod-SMG	**Field Officer**
Combat Shotgun	**Intelligence Agent**
G-17	**Investigative Agent**
GAWS 12ga	**Chief of Operations**
Jerico-41	**Field Research Specialist**
M16 A1	**Investigative Officer**
M16 A2	**Intelligence Supervisor**
M1911 A1	**Intelligence Officer**
M4	**Investigative Operations Commander**
M4 carbine	**Investigative Supervisor**
MAK-10 10mm	**Investigative Research Specialist**
Mark 23	**Field Supervisor**
Mark 23 SD	**Commander in Chief**
ShotHammer	**Field Operations Commander**
SlugHammer	**Assistant Chief of Operations**
SP-57	**Intelligence Analyst Specialist**
SSG 550	**Investigative Analyst Specialist**
Stavva M70 B1	**Intelligence Operation Commander**

Firefighter FD18

Dohrajte hru po nalezení všech ztracených předmětů. Budete moci hrát s Deanem „Maxem" McGregorem, který je podstatně lépe vybaven než původní Dean McGregor a má také podstatně více HP. Pokud hru dohrajete s Maxem a získáte více než milion bodů, budete moci hrát za Miss Crimson.

Way of the Samurai 2

Po dohrání hry si budete moci vytvořit na obrazovce pro úpravu postavy jiné hrdiny a také budete mít (při každém novém dohrání hry) k dispozici nové kostýmy. Postupně lze také odemykat nové obtížnosti, nejprve Hard a poté Very Hard.

Drakengard

Podaří-li se vám dokončit flight misi za méně nez 4

SPIDER-MAN 2

Kompletní průvodce hrou je na následujících stránkách, ale i tady si můžete dát práci s nespočtem bonusů! Zde jsou.

Zadejte tento kód v hlavní obrazovce místo zadání jména. Nesmíte mít v konzoli zapojenou paměťovou kartu. Získáte tím hned do začátku 200 tisíc „hero" bodů, 40% dokončení, Swing Speed a Win Zip vylepšení plus čtyři ocenění.

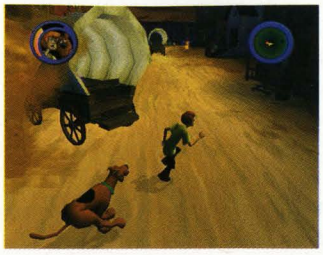
Přilepšení do začátku HCRAYERT

CENY

Employee of the month	**Doručte všechnu pizzu**
Shutterbug	**Dokončete všechny photo mise**
Knowledge seeker	**Získejte všechny ikonky s radami**
Silver medalist	**Dokončete všechny výzvy**
Gold medalist	**Překonejte všechny časy ve výzvách**
Drenched explorer	**Získejte všechny „buoy" tokeny**
Watchful explorer	**Získejte všechny „secret" tokeny**
Towering explorer	**Získejte všechny „skycraper" tokeny**
Vigilant explorer	**Získejte všechny „hideout" tokeny**
Master explorer	**Získejte všechny „exploration" tokeny**
Friend to children	**25 balónků vráceno**
Peace maker	**25 válkám gangů předejito**
Bane of petty thieves	**25 krádežím peněženky předejito**
Thug mugger	**25 „muggings" předejito**
Watch dog	**25 vloupání zmařeno**
Anger manager	**25 zuřivostí na silnici zastaveno**
Stick up artist	**25 vykrádání zmařeno**
Lifter of spirits	**25 visících občanů zachráněno**
Sucker	**25 přepadnutí zmařeno**
Automobile avenger	**25 vykradení aut zmařeno**
Life preserver	**25 potápějících se lodí zachráněno**
Human ambulance	**25 zdravotních pomocí**
Honorary deputy	**25 pomocí strážníkovi provedeno**
Crime stopper	**250 malých přestupků zastaveno**
Good samaritan	**250 občanům pomoženo**
Champ	**250 nepřátel poraženo**
Mega champ	**500 nepřátel poraženo**
Big game hunter	**Zlikvidování Rhina**
Alien buster	**Zlikvidování Mysteria**
Shock absorber	**Zlikvidování Shockera**
Tentacle wrangler	**Zlikvidování Doc Ocka**
Speed freak	**Maximální rychlost plavání**
Hardcore gamer	**Všechny acrade hry**
Lover not a fighter	**Dokončete mise Mary Jane**
Hero in training	**15,000 hrdinských bodů**
Hero	**45,000 hrdinských bodů**
Super hero	**100,000 hrdinských bodů**
Mega hero	**200,000 hrdinských bodů**
Game master	**Dokončete všechno**

SCOOBY DOO: MYSTERY MAYHEM

Chcete-li k téhle nenáročné hře získat nějakou bonusovou zábavu, odemkněte si následující minihry.



Trap The Fake Ghost minihra - Získejte všech pět „sandwich items" v první epizodě.
Monster Frenzy minihra - Získejte všech pět „sandwich items" v druhé epizodě.
Mine Cart minihra - Získejte všech pět „sandwich items" v třetí epizodě.
Trail Bike minihra - Získejte všech pět „sandwich items" v čtvrté epizodě.
Spooky Science minihra - Získejte pět „sandwich items" v páté epizodě.

Přizname to rovnou, tuhle hru jsme nehráli, jen vám předáváme informace z internetu, protože nám (světe, div se), pár lidí o téhle hře napsalo. Tak tedy, „sandwich items" by měly být nějaké ingredience. Snad vám to k něčemu bude. Návod zřejmě neotiskneme, ale pokud vám to pomůže, ještě pro vás máme dva kódy. Sejf v bance v úrovni Weird Wild West má kód 1-3-7 a v druhém levelu je pro otevření mostu zapotřebí zadat kombinaci 1-2-7.

minuty 30 vteřin, odemknou se vám alternativní zakončení hry. Můžete také získat stíhačku - až dokončíte Shinjuku free misi, zvolte Sky Mission režim, najeďte na Chaos Dragon, stiskněte dolů a zvolte volbu ???.

Mashed

Stiskněte ⊗ (tlačítko pro plyn) při čtvrtém pípnutí před startem každého závodu. Vyrazíte kupředu mnohem rychleji než soupeři.

Cy Girls

Dokončíte-li úspěšně příběh za Asku, budete moci hrát za postavy Benigumo a Coffy. Dokončíte-li příběh za X, budete si moci zahrát za Iceho.

Naval Ops

Ve hře je nespočet bonusových zbraní a předmětů, které získáváte za nejrůznější výkony, často i za závěrečné hodnocení (A nebo S) v misích. Chcete-li získat snadné hodnocení S, vezměte si tři nejlevnější eskorty a ujistěte se, že přežijí celou misi. V bezpečném místě je vyhoďte a misi dokončete sami.

Burnout 3

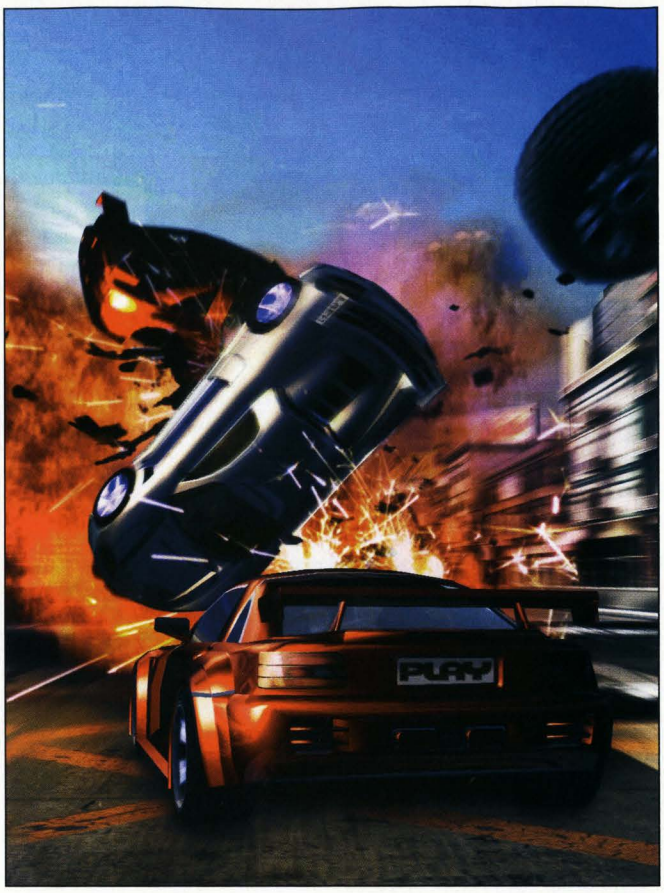
Chcete vyhrát jednu ze dvou originálních her Burnout?

Chceme po vás to nejmenší - správnou odpověď na tři otázky, které do konce listopadu pošlete ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY TIPBURN 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je 6 korun - další podmínky najdete na dolní části stránky. Hodně štěstí při losování!

1. Jak se jmenuje futuristický simulátor skateboardu od autorů série *Burnout*?
a) *Tony Rawk 2087 Simulator*
b) *Airblade*
c) *Futureboard*

2. Jak se jmenuje režim, ve kterém není cílem dojet první, ale zlikvidovat soupeře?
a) Eliminator
b) Road Rage
c) Grand Prix

3. Jaké z následujících aut nelze ve třetím dílu získat?
a) Hasičský vůz
b) Popelářský vůz
c) Policejní dodávku



Headhunter Redemption

Chcete vyhrát jednu ze dvou her Headhunter Redemption?

Chceme po vás stejně jako u předchozí soutěže správnou odpověď na tři otázky, které do konce listopadu pošlete ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY TIPHEAD 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je 6 korun - další podmínky najdete na dolní části stránky. A pak už jen doufejte, že vás vylosujeme!

1. *Headhunter Redemption* je kolikátý díl série?
a) První
b) Druhý
c) Třetí

2. Jak se jmenovala konzole firmy Sega, která tuto hru vydává?
a) Saturn
b) Uran
c) Dreamcast

3. Jak se jmenuje hlavní hrdina hry?
a) Jack Wade
b) Jak Daxter
c) Jackson Hewitt

PODMÍNKY ÚČASTI V SOUTĚŽI

SMS službu zajišťuje společnost GoNet (*www.sms.cz*), cena odchozí SMS zprávy je 6 Kč včetně DPH. Uzávěrka všech soutěží je 1. prosince - po tomto datu budou vylosováni výherci, kteří budou kontaktováni na telefonním čísle, ze kterého SMS zaslali. Z jednoho mobilního telefonu může být zasláno do každé ze dvou soutěží až pět SMS (pozor, i další zprávy budou zpoplatněny), z jednoho čísla však nelze vyhrát v každé ze soutěží více než jednu cenu.

PlayStation 2

XBOX

Svět her Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

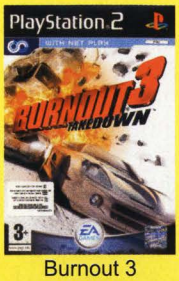
Více než 1 300 titulů her pro PC, X BOX a PS 2. Za dobré ceny.

Ukázka z nabídky her pro PS 2 a X BOX

Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

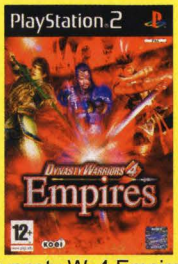
www.hrypresto.cz

Conflict Vietnam
1.748.-



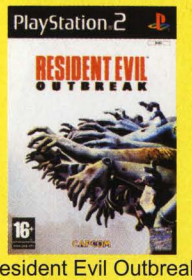
Burnout 3
1.798,-

World War Zero
1.498,-



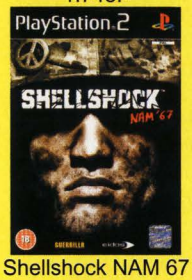
Dynasty W. 4 Empires
1.198,-

Silent Hill4
1.798,-



Resident Evil Outbreak
1.798,-

T3 Redemption
968.-

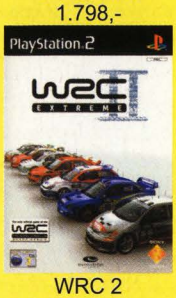


Shellshock NAM 67
1.798,-

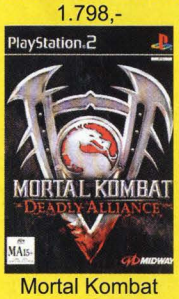
Driver 3
1.698,-

007 Everything
1. 398,-

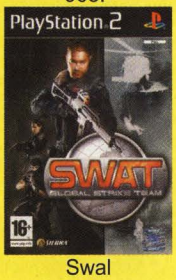
Athens 2004
1.498,-



WRC 2
548,-

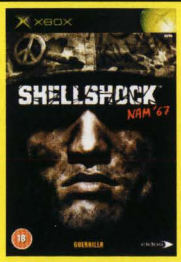


Mortal Kombat
998,-

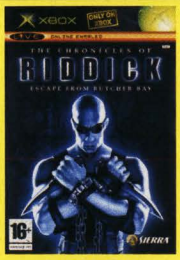


Swal
1.198.-

XBOX

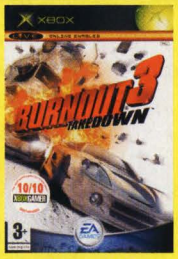


Shellshock NAM 67
1.848,-



RIDDICK
1.948,-

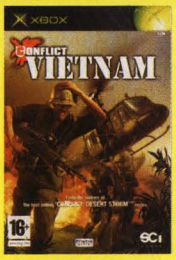
T3 Redemption
998.-



Burnout 3
1.798,-

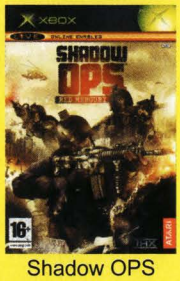
RS3 Black Arrow
1.498,-

Wings of War
1.498,-



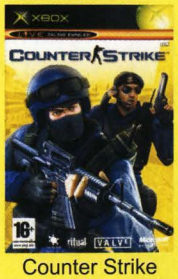
Conflict Vietnam
1.898.-

Ninja Gaiden
1.898,-



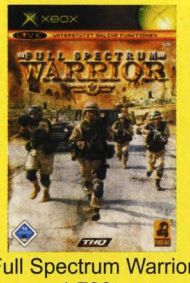
Shadow OPS
1.798,-

Driver 3
1.748.-

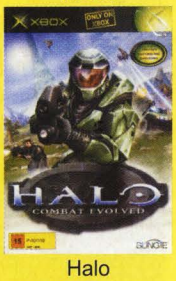


Counter Strike
998,-

BREAKDOWN
1.898.-



Full Spectrum Warrior
1.798,-



Halo
698,-

Zasíláme na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, www.hrypresto.cz

Poštovné při objednávce dvou kusů her neúčtujeme! Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- **Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57**
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup také z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

Hry pouze na PlayStation:

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

Slevový kupon pro nákup zboží.

6% Presto·CS COMPUTER

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!

E-Adresa: tipstation@omegagroup.cz.

Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Jsem docela dobrý v Pro Evo 3, ale ať dělám co dělám, nedaří se mi pochopit problematiky trestných kopů a těch několik gólů, které jsem z nich dal, bylo spíše náhodných. Poradíte, jak na to?

Honza, přes e-mail

Super, chceš to umět jako Beckham. Nebo vlastně vzhledem k jeho výkonům na Euro 2004 asi i lépe. V tomto čísle najdeš rozhovor s mistrem Honzou Tregnerem, ve kterém odpověď na svou otázku najdeš, ale dovolím si se svou troškou do mlýna přispět i já. Existuje celá řada způsobů zahrávání přímáků a hodně záleží na tom, jak jsi daleko. Pokud kopeš z velké blízkosti, je to fakt těžké, protože musíš míč rychle zvednout a zase dostat dolů. Podrž tedy tlačítko ↓, použij poloviční sílu a začni držet ← a ↓ nebo → a ↓ podle toho kam chceš ránu zahnout. Pro trochu vzdálenější pokus vystřel trochu více než přes polovinu ukazatele, ale netiskni žádná směrová tlačítka s výjimkou úhlu ↑ a ← nebo ↑ a →. A pokud kopeš z ještě větší vzdálenosti? Podrž nejprve ↑, použij příslušnou sílu (nejvíce asi tři čtvrtiny) a směrová tlačítka pro usměrnění střely do strany.

HITMAN CONTRACTS

Stále mě chytá stráž ve čtvrté misi. Zkusil jsem všechno, ukryl jsem se před ním, ale ať dělám cokoliv, stejně mě vždycky chytne. Mám na sobě dokonce i správnou uniformu. Tak co mám dělat?

Charlie, přes e-mail

Předpokládám tedy, že jsi zabil první stráž a vzal jí uniformu. Poté je nutné schovat jeho tělo. Teď to vezmi nehlídanou cestou do bludiště a skoč do padacích dveří nalevo. Počkej, až se stráž dostane na nejvzdálenější části své pochůzky, a pak použij schody a počkej, až Sir Winston zaleze do postele - teprve pak se vydej do jeho místnosti. Použij skryté dveře v knihovně, proplaz se do další místnosti, ukradni oblečení a vrať se ke schodišti, dolů do přízemí a použij jed na whisku. Nyní do stáje, dál už to snad zvládneš.

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Čau lidi, poradíte mi, co mám dělat v misi Cary in Trouble? Jsem v koncích a naprosto netuším, co tu mám dělat.

Michal Lukáč, přes e-mail

Rychlá otázka, rychlá odpověď. Vezmi to rovnou po Hampshire a pak doleva na 3rd Street. Jeď stále dále, až se silnice rozdvojuje do 4th Street a pokračuj tudy, dokud nedorazíš na místo. Dále také viz návod v 12. čísle TipStationu.

GTA: VICE CITY

Jak mám absolvovat druhou Interglobal Studio misi, kde mám použít vodní letadlo?

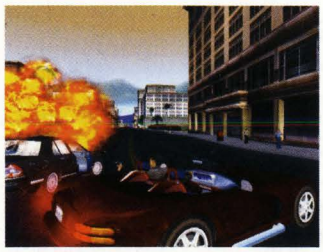
Jakub Klouček, přes e-mail

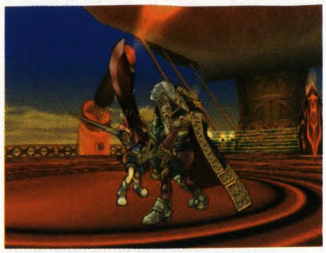
Nejtěžší část téhle mise je právě ovládání letadla. Pokud si uvědomíš, že nesmíš přistát, resp. že nemáš naději znovu vzlétnout, že bys neměl nabírat výšku příliš rychle a že budovy jsou tvým největším nepřítelem, měl bys to zvládnout. Doporučuji zaměřit se na modrý checkpoint ve Viceportu, pak se vydat do Little Havany, dále do Escobaru a nakonec zpátky do Downtownu.

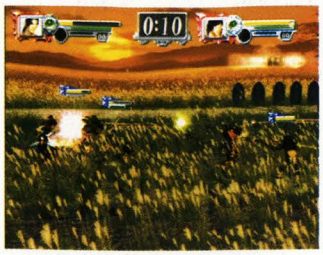
SILENT HILL 2

V *Silent Hillu 2* jsem splnil všechny úkoly, našel každou blbou stopu a navštívil všechno, co jde, ale nemůžu přijít na kód k opuštění místnosti v Historical Society! Už jsem dokonce dokončil celý Silent Hill 3 se všemi bonusy, ale tohle mi nedá spát. Pomůžete mi prosím?

Jaroslav Fanta, přes e-mail







Snadné. Musíš prozkoumat panel vedle zavřených dveří. Najdeš tu dvě nebo tři náhodně rozsvícená čísla (záleží na tom, jakou hraješ obtížnost). Nemůžu ti tedy poradit přesné znění kódu, ale uvidíš sám. Zkoušej různé kombinace rozsvícených čísel, dokud nepřijdeš na to správné. Pokud tedy svítí čísla 2 a 5, kód může být 252, 525, 255 nebo 522.

DARK CHRONICLE

Nedaří se mi najít neobvyklou květinu, kterou po mne v *Dark Chronicle* chce Claire. Pomozte, prosím!

Jitka Barešová, přes e-mail

Jitko, ta neobvyklá květina, kterou chce, to je ve skutečnosti Lafrescia Stem. Běž do Rainbow Falls a hoď jí a Sundrop do bazénku. Objeví se velká květina - než se pustíš do souboje s Rainbow Butterfly bossem, nezapomeň si jí vyfotit.

THE GETAWAY

Můžete mi prosím říct umístění hasičských a policejních vozů v *The Getaway*?

Marek, přes e-mail

Dennis Fire Engine se nachází v „Disturbance in Soho". Jeď do Soha a tady bys měl narazit na křižovatku ve tvaru T, kde ti značky nařizují jet doprava. Pojedeš přes most a brzy narazíš na hasičský vůz, který vypadá jako nějaká barikáda. Pokud chceš, můžeš ho ukrást, je to pěkný macek, takže nečekej, že s ním bude při velké rychlosti snadné zatáčení. Policejní auta se dají nalézt daleko snadněji, mají totiž zvláštní zvyk objevovat se v nejnevhodnějším čase.

ONIMUSHA 3

Hraju Onimushu 3 a právě jsem narazil na logický problém uvnitř Mint-Saint-Michel, když hraju za Jacquese. Na hádance jsou obrázky hvězdy, slunce a měsíce a myslím, že je třeba je stisknout v určitém pořadí, jinak nemůžu pokračovat. Zkoušel jsem to mockrát, ale nedaří se mi to vyřešit a projít dál. Děkuji za radu.

Pavel Bálka, Jičín

Jen o pár stránek dál najdeš návod, tady je řešení z něj: „Musíte šlapat na dlaždice tak, že ze slunce přejdete na měsíc, z něj na hvězdu - a z ní zas na slunce. Řešení je vždycky jenom jedno a máte na to nějakých dvacet vteřin, tak si to napoprvé jen prohlédněte, pak znovu zmáčkněte sochu a jeďte naostro. Když to nevyjde, nevadí, zkuste to znovu. Pamatujte, že řada nemusí nutně začínat sluncem a že vždy jdete rovnou z dlaždice na dlaždici a musíte projít všechny." Je to jasné?

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Hraju tuhle výbornou hru a mám problémy v sedmé misi, Midway. Poté, co jsem potopil japonskou flotilu, mám velký problém zabránit Japončíkům, aby potopili Yorktown. Dokonce i když použiju cheaty, stejně se přes tenhle level nemůžu dočkat. Je to fakt zábavná hra, ale tohle místo mě už stálo hodně nervů. Můžete mi poradit, prosím?

Jan Říha, Praha 9

Bohužel neexistuje snadný způsob, jak dokončit tuhle misi - prostě potřebuješ opravdu výtečně létat, jinak Yorktown nezachráníš. Trochu jednodušší by to snad mohlo být v případě, že nejprve sestřelíš letadla, která jsou na japonské lodi Kaga, ale jakmile útok začne, musíš reagovat bleskově. Japonci útočí ze všech úhlů a výšek a musíš být připraven se rychle přemístit. Nepanikař a soustřeď se na bombardéry ve vysoké výšce a torpédová letadla, které se pohybují níže. Ignoruj malá letadla, ta těžko Yorktown poškodí. Snad jsem pomohl.

SPLINTER CELL

V první úrovni *Splinter Cell* se nemůžu dostat přes schody, které hoří. Jak ten oheň překonám, poraďte?

Jirka, přes e-mail

Na žádném místě není ve skutečnosti nutné překonat jakýkoliv oheň, takže by ses měl porozhlédnout po jiné cestě. Pokud se nedopatřením „setkáš" s ohněm, dělej kotouly po zemi - tak nejrychleji utečeš. Jinak v místě, kde se nacházíš, se vydej doprava a hledej trubky pod stropem. Přeručkuj po nich na druhý konec. Juchů!

SINGSTAR

Otisknete prosím návod na *SingStar*? Je na mě fakt příliš těžká a rád bych se zlepšil a udělal pak dojem na kámoše, se kterýma to občas hrajeme dohromady. Napište mi prosím číslo, ve kterém bude návod zveřejněn. Díky, určitě tím potěšíte i další hráče bez hudebního sluchu.

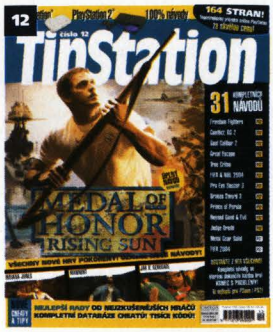
Lukáš, přes e-mail

Bohužel, ke hrám jako je *SingStar* se návod nepíše vůbec snadno. Vlastně to nejde - tuhle hru buď umíte, nebo neumíte, popřípadě se jí sami naučíte tím, že si zapamatujete slova písniček. Víc tu není co radit. Možná bychom o ní i něco napsali, kdyby tu byly nějaké cheaty nebo odemknutelné bonusy, ale SingStar nic takového nemá. A každý, kdo někdy slyšel naší redakci hromadně zpívat, by po nich nikdy nevyžadoval nějakou radu nebo dokonce návod. To mi věř, já tu trpím více než dost.

Archiv TipStation

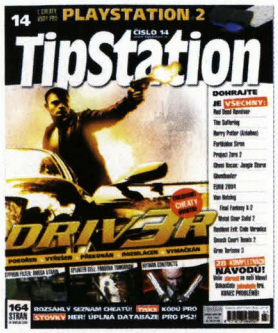
CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...

Enter The Matrix, Silent Hill 3, Tomb Raider: Angel of Darkness, SOCOM: US Navy Seals, Bloodrayne, Die Hard Vendeta, Hulk, NBA Street Volume 2, The Sims, Return to Castle Wolfenstein, Dark Chronicle, Formula One 2003, Def Jam Vendeta, Virta Fighter 4 Evolution, Dynasty Warriors 4, Charlies Angels, Resident Evil Code X: Veronica, Resident Evil: Dead Aim, Midnight Club 2, Futurama. Baldies, Syphon Filter 1, 2 a 3...



Freedom Fighters, Conflict Desert Storm 2, Indiana Jones and The Emperors Tomb, Soul Calibur 2, Jak 2 Renegade, Great Escape, True Crime: Streets of LA, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good and Evil, FIFA 2004, NHL 2004, Colin Mc Rae Rally 4, Italian Job, Pro Evolution Soccer 3, SSX3, WRC3, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Medal of Honor: Rising Sun, Manhunt, Lord of The Rings: Two Towers, Sum of All Fears, Mace Griffin Bounty Hunter...

Final Fantasy X-2, 007: EON, Mafia, SOCOM 2, Rainbow Six 3, Kill.Switch, Legacy of Kain: Defiance, I-Ninja, Maximo 2, Ratchet & Clank 2, Sonic Heroes, Pitfall, Pro Evo 3, TIF2004, The Sims Bustin Out, Baldurs Gate 2, Castlevania, NFS Underground, Max Payne 2, XIII, GTA3...



Driv3r, Hitman Contracts, Splinter Cell: PT, Suffering, Forbiden Siren, Harry Potter, Ghost Recon: Jungle Storm, Project Zero 2, Syphon Filter 4, GTA: Vice City, Fallout, Red Dead Revolver, Way of the Samurai 2, Smash Court Tenis Tournament 2, GT4: Prologue, Athens 2004, Euro 2004, Ghosthunter, Serious Sam, Van Helsing, Drakengard, Transformers...

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

007: Everything or Nothing - TS13
Ape Escape - TS7
Ape Escpe 2 - TS10
Athens 2004 - TS14
Auto Modellista - TS10
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6, TS13
Beyond Good and Evil - TS12
Blade 2 - TS8
Bloodrayne - TS11
Broken Sword 2 - TS7
Broken Sword: The Sleeping Dragon - TS12
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Castlevania - TS13
Celebrity Deathmatch - TS12
Colin McRae 3 - TS9
Colin McRae Rally 4 - TS12
Commandos 2 - TS7, TS8
Conflict Desert Storm 2 - TS12
Crash Bandicoot - TS7
Dark Chronicle - TS11
Def Jam Vendetta - TS11
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Destruction Derby Arenas - TS13
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Devil May Cry 2 - TS10
Die Hard Vendett - TS11
Dino Crisis 1 - TS11
Dino Cisis 2 - TS11
Downhill Domination - TS13
Drakengard - TS14
Driv3r - TS14
Duke Nukem: Land of the Babes - TS8
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
Dynasty Warriors 4 - TS11
Enter The Matrix - TS10, TS11
Euro 2004 - TS14
F1 2002 - TS7
Fallout: Brotherhood of Steel - TS14
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA 2003 - TS9
FIFA 2004 - TS12
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
Final Fantasy X-2 - TS13
Forbidden Siren - TS14
Formula One 2003 - TS11
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freedom Fighters - TS12
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Futurama - TS11
Getaway - TS10
GT4: Prologue - TS14
GTA: Vice City - TS14
Ghost Recon: Jungle Storm - TS14
Ghosthunter - TS14
Grand Theft Auto 3 - TS7, TS13
Grand Theft Auto: Vice City - TS9, TS10
Great Escape - TS12
Half-Life - TS6
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Harry Potter and the Prisoner of Azkhaban - TS14
Haven - TS10
Herdy Gerdy - TS6
Hitman Contracts - TS14
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
Hogs of War - TS11
Hulk - TS11
Hunter: The Reckoning - TS12
Indiana Jones and The Emperors Tomb - TS12
I-Ninja - TS13
Italian Job, The - PSM57, TS12
Jak 2 Renegade - TS12
James Bond 007 in Nightfire - TS9
Judge Dredd: Dredd vs Death - TS12
Charlies Angels - TS11
Chase The Express - TS6
Kill.Switch - TS13
Kingdom Hearts - TS9, TS10
Legacy of Kain: Defiance - TS13
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
Lord of the Rings: Two Towers - TS9, TS12
Mace Griffin Bounty Hunter - TS12
Mafia - TS13
Manhunt - TS12
Max Payne 2 - TS13
Maximo - TS6
Maximo vs. Army of Zin - TS13
Medal of Honor: Frontline - TS7
Medal of Honor: Rising Sun - TS12
Men in Black 2 - TS8
Metal Gear Solid - TS12
Metal Gear Solid 2 - TS6
Minority Report - TS10
Mission Impossible: Operation Surma - TS13
Mortal Kombat: Deadly Aliance - TS10
Moto GP 3 - TS10
NBA 2003 - TS9
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Need For Speed Underground - TS13
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
NHL 2004 - TS12
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9
Panzer Front Bis - PSM51
Parasite Eve 2 - TS12
Pitfall - TS13
Primal - TS10
Prince of Persia: Sands of Time - TS12
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM51
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Pro Evolution Soccer 3 - TS12, TS13
Project Zero - TS10
Project Zero 2: Crimson Butterfly - TS14
Rainbow Six 3 - TS13
Ratchet and Clank - TS9
Ratchet and Clank 2 - TS13
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Dead Revolver - TS14
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil - TS10
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - TS10
Resident Evil Code X: Veronica - TS11
Resident Evil: Dead Aim - TS11
Return to Castle Wolfenstein - TS11
Rocky - TS9
Silent Hill - TS9
Silent Hill 2: Directors Cut - TS10
Silent Hill 3 - TS11
Sims - TS11
Secret Weapons Over Normandy - TS13
Serious Sam: Next Encounter - TS14
Sly Racoon - TS10
Smash Court Tennis - TS7
Smash Court Tennis Tournament 2 - TS14
SOCOM: US Navy Seals - TS11,
SOCOM 2: US Navy Seals - TS13
Soldier of Fortune Gold - TS8
Sonic Heroes - TS13
Soul Calibur 2 - TS12
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Enter Electro - PSM58, TS11
Splinter Cell - TS10
Splinter Cell: Pandora Tomorrow - TS14
Spyhunter 2 - TS13
SSX3 - TS12
Star Wars: Bounty Huter - TS10
Star wars: Clone Wars - TS10
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stuntman - TS8
Suffering - TS14
Sum of All Fears - TS12
Syphon Filter 1, 2, 3 - TS11
Syphon Filter: Omega Strain - TS14
SWAT: Global Strike Team - TS13
Tekken 4 - TS8, TS9
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
This is Football 2004 - TS13
The Sims: Bustin Out - TS13
TimeSplitters 2 - TS8, TS9
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 1 - TS11
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomb Raider 4 - TS10
Tomb Raider: Angel of Darkness - TS11
Tomb Raider: Chronicles - TS11
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
Transformers - TS14
True Crime: Streets of LA - TS12
Turok Evolution - TS8
V-Rally 3 - TS8
Van Helsing - TS14
Virtua Fighter 4 Evolution - TS11
War of the Monsters - TS10
Warhammer 40,000: Fire Warrior - TS12
Way of the Samurai - TS8
Way of the Samurai 2 - TS14
World is Not Enough, The - TS8
WRC3 - TS12
X-Men: Volwerines Revenge - TS11
XIII - TS13

ARCHIV PSM & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 170 Kč, cena TipStationu je 150 Kč (do 7. čísla jen 70 Kč), cena PLAY je 85 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04. Časopisy lze také objednat na adrese. www.tipstation.cz.

☐ PSM11 ☐ PSM 43 ☐ PSM 57 ☐ TIPST. 7
☐ PSM13 ☐ PSM 44 ☐ PSM 58 ☐ TIPST. 8
☐ PSM14 ☐ PSM 45 ☐ PSM 59 ☐ TIPST. 9
☐ PSM15 ☐ PSM 46 ☐ PSM 60 ☐ TIPST. 10
☐ PSM16 ☐ PSM 47 ☐ PSM 61 ☐ TIPST. 11
☐ PSM18 ☐ PSM 48 ☐ PSM 62 ☐ TIPST. 12
☐ PSM21 ☐ PSM 49 ☐ PSM 63 ☐ TIPST. 13
☐ PSM22 ☐ PSM 50 ☐ PSM 64 ☐ TIPST. 14
☐ PSM23 ☐ PSM 51 ☐ PSM 65 ☐ PLAY 1
☐ PSM24 ☐ PSM 52 ☐ PSM 66 ☐ PLAY 2
☐ PSM26 ☐ PSM 53 ☐ PSM 67 ☐ PLAY 3
☐ PSM28 ☐ PSM 54 ☐ TIPST. 4 ☐ PLAY 4
☐ PSM40 ☐ PSM 55 ☐ TIPST. 5
☐ PSM 42 ☐ PSM 56 ☐ TIPST. 6

Jméno: **Město:**

Ulice: **Telefon:**

PSČ: **Podpis:**

Hráči, pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

Slovenští předplatitelé:
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

Sly 2 Band of Thieves

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sucker Punch ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Výborná plošinovka, trochu neprávem opomíjená pod tlakem těžkotonážního dua *Jak a Ratchet & Clank*. Věřte nám a dejte jí šanci.

S provedením jednotlivých akrobatických kousků vám sice nepomůžeme, ale jinak vás dokážeme vytáhnout skoro z každé šlamastyky.

Cairo Museum Break-In

Začínáte v hale muzea a vaším prvním úkolem je dostat se k páce ovládající výtah. Nejprve se ale porozhlédněte kolem a rozbijte vše, na co narazíte. Ze spousty předmětů totiž po několika úderech holí vypadnou zlaťáky, které se vám budou hodit. Pokud jste všechno kolem porozbíjeli, tak běžte k bubnu uprostřed haly a vyskočte na něj. Buben vám poslouží jako trampolína, díky které můžete vyskočit až na lebku podivného zvířete, které je zavěšené pod stropem. Po jeho kostře doběhněte až na balkón, na kterém Sly automaticky zatáhne za páku z úvodní animace. Po chvilce se otevřou dveře výtahu a na scéně se objeví Bentley. Počkejte, až se vypovídá, a deaktivuje bezpečnostní systémy v chodbě, která vede dál do muzea. Chodbou proběhněte až na balkón, na kterém budete upozorněni na lano natažené směrem k sousednímu muzeu. Vyskočte na něj a ještě v vzduchu zmáčkněte ◎. Pokud jste byli přímo nad lanem, tak na něm zůstane Sly stát a vy můžete přeběhnout na protější terasu.

Vyskočte na další lano a doběhněte až na balkón s podivnou sochou. Vejděte do místnosti, do které po chvilce seskočí Murray. Počkejte si, až vám vytáhne bezpečnostní mříž. Proběhněte pod ní a pokračujte na další balkón, ze kterého musíte po dalším laně přeběhnout zpět do hlavní budovy muzea. Zde bohužel zjistíte, že Clockwerk už ukradl někdo před vámi. Po krátké animaci vás čeká klasický útěk před Carmelitou Fox, která vás bude svou zbraní hnát před sebou. Nepřestávejte skákat a určitě jí snadno utečete. Až se dostanete ven, tak pokračujte dál po laně, které vás dovede na střechu sousedního domu. Po několika dalších lanech a střechách se dostanete až do úzké uličky, ve které musíte naskočit do zaparkované dodávky.

1. The Black Chateau

Děj hry se přesouvá do Paříže. Ještě než se pustíte do plnění prvního úkolu, tak vám doporučujeme porozhlédnout po městě. Vyplatí se to, protože zde kromě hromady zlaťáků najdete také 30 lahví, ve kterých jsou ukryty nápovědy. Pomocí nich budete moci otevřít trezor, který ukrývá jednu z bonusových schopností. A my vám garantujeme, že tyto schopnosti za nějaké to hledání stojí. Lahve naštěstí poskakují, takže je určitě nepřehlédnete (měli byste zaznamenat jejich pohyb). Většinu z nich najdete na střechách a balkónech. Pár jich ale také najdete na člunech a na ulicích. Pokud máte pocit, že jste všechny prohledali, tak začněte používat sluch. Lahve totiž díky svému poskakování cinkají a jsou slyšet na poměrně velkou vzdálenost. Žádná z lahví není vyloženě schovaná, takže byste je měli nakonec všechny bez větších problémů najít.

1.1 Satellite Sabotage

Pokud jste se proběhli po městě a máte chuť pustit se do plnění úkolu, zmáčkněte L3. Díky tomu se aktivuje ukazatel, který vám naznačí, kam přesně máte jít. První úkol vám Bentley zadá na nábřeží. Půjde o to, že musíte natočit celkem 3 satelity směrem na váš tajný úkryt. První ze satelitů je umístěn na věži kousek od vás. Doběhněte k ní a vyskočte na tyč, po které můžete vyšplhat až na střechu (ve skoku zmáčkněte ◎). Pak najděte ovládací panel satelitu a opět zmáčkněte ◎. Satelit se natočí směrem k vašemu úkrytu a zároveň se aktivuje ukazatel mířící na druhý satelit. Přeskákejte k němu po střechách a opět použijte ovládací panel. To samé zopakujte do třetice všeho dobrého a první úkol je za vámi.

1.2 Breaking and Entering

Druhý úkol začíná u dveří na nábřeží. Uvnitř malého sklepa vás nejprve čeká krátký boj, se kterým vám výrazně pomůže Murray. Pokud si v boji moc nevěříte, tak to klidně nechte jen na něm. Až budou všechny krysy zneškodněné, tak vám Murray stáhne mříž, přes kterou se dostanete dvojitým skokem. Před vámi je chodba plná laserových paprsků. Kolem těch prvních budete muset proklouznout. Další překonáte tím, že se protáhnete pod stolem (stoupněte si k jeho okraji a zmáčkněte ◎). Za lasery vás čeká první strážný s baterkou. Do jejího světla se nesmíte vůbec dostat, takže kolem strážného proklouznete pod řadou stolů u pravé stěny. Další strážný se bude rozhlížet kolem, takže proklouznout kolem něj bude o něco těžší. Počkejte si, až bude baterkou svítit směrem od vás. V té chvíli rychle proklouznete pod stůl, který stojí přímo před strážným. Až se svit baterky přesune směrem

za vás, tak proklouzněte na konec chodby. Dál pokračujte větrací šachtou.

V kruhové místnosti budete muset strážného s baterkou zneškodnit. Potichu se k němu přibližte a použijte na něj úder vedený zespodu (zmáčkněte △). Tím strážného vyhodíte do vzduchu (tento útok funguje jen v situaci, kdy o vás protivník neví). Až dopadne na zem, tak na něj použijte sérii rychlých úderů, kterými ho doděláte. Jakmile strážný zmizí, tak se vypnou žluté lasery. Podběhněte pod sítí červených laserů a počkejte si, až vám další strážný nastaví záda. Pak na něj použijte opět útok zezadu. Pokračujte do velké haly, ve které vás čeká souboj s početnou skupinkou krys. Až je pobijete, běžte do výklenku s klavírem a jediným úderem rozbijte mříž, která za sebou ukrývá vstup do ventilace. Na jejím konci budete muset udělat tři fotografie. Zmáčkněte R3 a postupně si přibližte a vyfoťte tři objekty, které vám hra viditelně označí. Budete muset vyfotografovat generátor, tiskařský stroj a Dimitriho.

1.3 Follow Dimitri

Nyní máte na výběr ze 2 úkolů. Je úplně jedno, který z nich si vyberete jako první. My jsme si vybrali Follow Dimitri, což je úkol začínající kousek od vašeho úkrytu. Nejprve musíte zazvonit na zvonek zavěšený na přídi lodi zakotvené u břehu (jednoduše do něj bouchněte). Jakmile to Dimitri uslyší, tak se vydá na cestu městem. Vaším úkolem je sledovat ho až na konec jeho cesty. Nejbezpečnější bude dostat se rychle na jednu z okolních střech a sledovat ho seshora. Dimitri se totiž často ohlíží a pokud byste ho pronásledovali po ulici, tak byste se museli stále schovávat. Po střechách ho můžete bez nejmenších problémů sledovat až k restauraci, u které zahne zpět na nábřeží. Vylezte na věž s prvním satelitem a sledujte, jak otevírá tajný vchod vedoucí do jeho nočního podniku.

1.4 Bug Dimitri's Office

Tento úkol začíná v jedné z úzkých uliček. V krátké úvodní animaci Sly automaticky sebere obraz, který musíte bez sebemenšího poškození donést do Dimitriho pracovny. Vyhněte se zbytečnému riziku a po střechách přeskákejte až na starou známou věž s prvním satelitem. Z jejího vrcholu máte krásný výhled na okno, do kterého se musíte dostat. Seskočte tedy na provaz se zavěšenými lampiony, po kterém musíte doběhnout na balkón vpravo. Z tohoto balkónu můžete po římse dojít až k oknu, kterým proklouznete do nočního podniku. Sál pod vámi je plný krys. Naštěstí jsou zaměstnány úklidem, takže stačí trocha opatrnosti a měli byste jim proklouznout.

Doporučujeme vám vzít to podél pravé stěny a pomalu projít až k fontáně, ze které se dostanete dvojitým skokem k baru. Rychle vyskočte na stůl, než se vás dotkne jeden z laserů. Jakmile se objeví mezi lasery větší mezera, seskočte na zem a rychle vskočte na tyč před barovým pultem. Po ní vylezte na stříšku nad barem a pak dojděte po římse na malou terasu, ze které vede lano směrem k lustru. Přejděte po laně na druhou stranu a pak už se snadno dostanete k ventilaci, kterou prolezete do Dimitriho pracovny. Pokud jste poctivě sbírali lahve s nápovědami, tak můžete nyní otevřít sejf, který v sobě ukrývá Knockout Dive (stačí naťukat číselnou kombinaci, kterou vám napoví Bentley). Vaším hlavním úkolem je ale vyměnit Dimitriho obraz za ten váš. Jestli si chcete vydělat pár zlaťáků navíc, tak se s pravým obrazem vraťte bez poškození do vašeho úkrytu.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Natočení kamery
- **Křížek »** Skákání
- **Kolečko »** Interakce s okolím
- **Čtvereček »** Základní útok
- **Trojúhelník »** Speciální útok
- **R1 »** Sprint
- **R2, L1, L2 »** Speciální akce, které můžete tlačítkům libovolně přidělovat
- **R3 »** Dalekohled
- **L3 »** Zobrazení orientačních bodů
- **Select »** Přehled speciálních akcí
- **Start »** Pauza

1.5 Waterpump Destruction

Před tímto úkolem se musíte vrátit do své skrýše a jako postavu si zvolte Murraye. Pak s ním doběhněte k označeným dveřím na nábřeží a vejděte dovnitř. Na začátku chodby vidíte stroj na led, který budete muset použít na vyřazení žlutých laserů. Popadněte jeden z ledových bloků a hoďte ho na kontrolní panel za laserovou mřížkou vlevo. Celkem ho musíte zasáhnout třikrát. Až se lasery vypnou, tak si stejně poraďte i s druhou laserovou mřížkou. Nyní je před vámi souboj se strážným. Popadněte libovolný předmět a hoďte ho na něj. Strážný je na chvilku omráčený a vy ho můžete v klidu zneškodnit. Pokračujte do místnosti s vodní pumpou. Zde vidíte u stěny za dveřmi malou nádrž, nad kterou je symbol víru. Do místnosti bude vcházet jedna krysa za druhou a vy je musíte všechny omráčit a naházet do nádrže. Až jich dovnitř naházíte dostatečné množství, tak se pumpa ucpe a úkol je splněn.

1.6 Silence the Alarms

Jako Murray můžete pokračovat i při plnění tohoto úkolu. Doběhněte do zahradní restaurace, u jejíž terasy je umístěna první ze tří sirén poplašného zařízení. K jejímu zničení použijte zahradní nábytek, kterého je všude kolem dostatek. Stejně jako při ničení kontrolních panelů budou sirény potřebovat tři zásahy. Další dvě sirény najdete na nábřeží na druhém konci města. Poblíž kaž-

dé z nich najdete automat s neomezenou zásobou novin, které můžete překvapivě použít jako zbraň.

1.7 Theater Pickpocketing

Vchod do divadla najdete na jednom z balkónů, na který se dostanete jedině po laně z nedaleké střechy. Uvnitř vám dá Bentley potřebné instrukce. Jde o to, že musíte ukrást celkem 6 klíčů, které potřebujete k odemčení kontrolního panelu. V divadle hlídkuje celkem 6 strážných a každý z nich má u sebe jeden z klíčů. Ukrást je ale není zrovna jednoduché. Musíte se ke strážnému přiblížit zezadu a hrábnout mu do šrajtofle. Navrchu má většinou zlaťáky, tak bude chvilku trvat, než se dostanete až ke klíči. Bohužel nemůžete klíč ukrást zneškodněnému strážnému, protože byste při souboji klíč zničili. Až u sebe budete mít všech 6 klíčů, tak doběhněte ke kontrolnímu panelu, který vám Bentley ukázal v krátké úvodní animaci. Použijte ho a všechny větráky v sále se zpomalí. Nyní můžete po větrácích vyskákat až na lustr, na kterém je umístěn ovládací panel bodových reflektorů. Ty se dají překvapivě použít jako dělo a Bentley pomocí nich zničí panely bezpečnostního systému.

1.8 Moonlight Rendezvous

Na střeše hotelu stojícího na nábřeží vás čeká překvapivé setkání. Narazíte zde totiž na Neylu, která si vás potřebuje tak trochu otestovat. Vaším úkolem bude pronásledovat jí až ke vchodu na diskotéku. Naštěstí vás nečekají žádné krkolomnosti, takže půjde o čirou rychlost. Stačí stále držet R1 a Neyla by vám neměla uniknout.

1.9 Disco Demolitions

Řada přichází poprvé na Bentleyho, se kterým se budete muset vrátit ke vchodu na diskotéku. Uvnitř běžte ke žlutému sloupu, ze kterého vycházejí laserové paprsky. Položte k němu bombu a odběhněte do bezpečné vzdálenosti. Po zničení sloupu je na řadě likvidace strážného, na kterého musíte použít speciální kuši s uspávacími šípy. Použijte dalekohled (R3) a zaměřte se na strážného. Pak vystřelte šíp (R1) a rychle běžte položit bombu ke druhému sloupu s laserovými paprsky. Po zničení druhého sloupu se dostáváte do hlavního sálu, ve kterém je vaším úkolem zničit čtyři pilíře, na nichž je uchycena zářící koule visící ze středu stropu. Pilíře jsou označeny zelenými terčíky (zmáčkněte L3), díky kterým bezpečně najdete místa pro položení bomb. Cestou použijte uspávací šípy na likvidaci stráží a celý úkol budete mít hotový, než bys řekl švec.

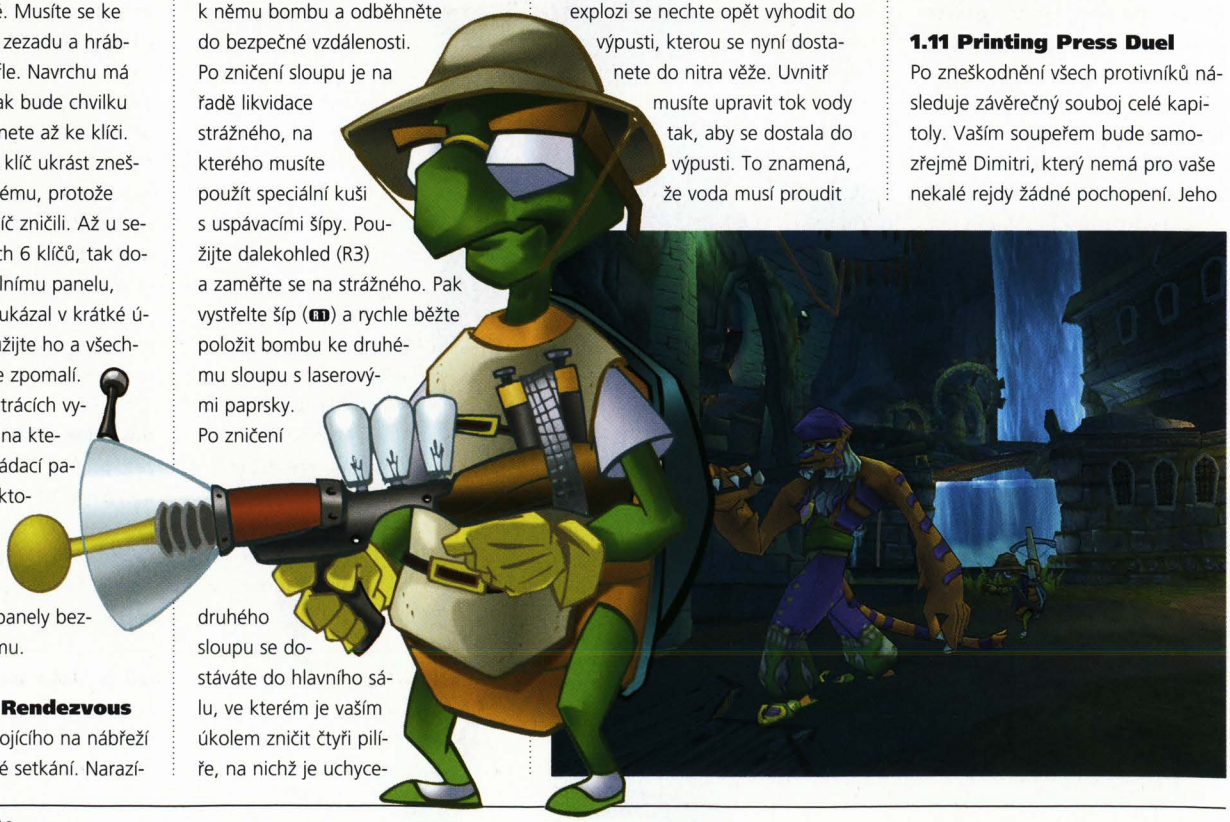
1.10 Operation: Thunder Beak

A konečně je zde operace, jejímž cílem je získat Clockwerkovy perutě. Celou operaci zahájíte jako Bentley, který musí spolu s Murrayem doběhnout k věži u zahradní restaurace. Nechte Murraye udělat špinavou práci a pak mu vyskočte do náruče (skočte směrem na něj a zmáčkněte ◎). Jako Murray musíte vyhodit Bentleye do kruhové výpusti, kterou vidíte ve středu věže. Na její uzávěr položte bombu a seskočte dolů. Po explozi se nechte opět vyhodit do výpusti, kterou se nyní dostanete do nitra věže. Uvnitř musíte upravit tok vody tak, aby se dostala do výpusti. To znamená, že voda musí proudit úplně všemi trubkami. Postupně tedy otočte všemi ventily, u kterých teče voda jen jedním směrem.

Až se vám podaří snížit tlak vody ve fontáně, tak budete dál pokračovat jako Sly. Seskočte ze střechy a sledujte opraváře, který vyšel z hlavního vchodu. Počkejte si, až se od něj odpojí dvojice krys, a pak mu seberte klíč od auta s vystřelovacím hákem. S klíčem v kapse doběhněte k fontáně, u které se setkáte se svými komplici. Nyní musíte jako Bentley doběhnout k autu, které parkuje na nábřeží (kousek od vchodu na diskotéku). Vzápětí se musíte jako Sly dostat na vrchol kohouta, který se tyčí nad hlavním vchodem. To naštěstí není nic těžkého. Vyskákejte na jednu ze sousedních střech a z ní přeskočte jeden z arkýřů po stranách hlavního vchodu. Z arkýře přejděte po římse ke kohoutovi, na kterého se vyšplháte po jedné z trubek na jeho těle. Nyní se vaše role opět mění a vy budete muset vystřelit hák takovým způsobem, aby ho mohl Sly zachytit. Máte neomezeně pokusů, takže se nemusíte zbytečně nervovat. Až Sly hák zachytí, tak se sklouzněte po provazu k autu, které budete muset bránit před útoky krys.

1.11 Printing Press Duel

Po zneškodnění všech protivníků následuje závěrečný souboj celé kapitoly. Vaším soupeřem bude samozřejmě Dimitri, který nemá pro vaše nekalé rejdy žádné pochopení. Jeho



nejnebezpečnější zbraní jsou fialové výboje, před kterými byste se měli co nejrychleji ukrýt za jednou ze skleněných stěn. Nebuďte ale od svého protivníka příliš daleko. Po několika výstřelech ho totiž začne zlobit zbraň a vy ho musíte co nejrychleji napadnout. Uštědřete mu několik rychlých ran a jakmile od vás Dimitri uteče, tak se opět schovejte (můžete rozbít několik beden, ve kterých je občas schováno zdraví). Opakujte stejný postup a za chvilku je vítězství vaše.

2. A Starry Eyed Encounter

Vaším dalším působištěm je Indie. Stejně jako na začátku první kapitoly vám doporučujeme porozhlédnout se nejprve kolem. Novinkou je nutnost přeskákat přes řeku po špičatých kamenech. Stačí skočit směrem k jednomu z nich a zmáčknout ◎. Sly bezpečně přistane na špičce kamene, který mu poslouží stejně dobře jako velká plošinka. Pro seznámení s okolím je ideální hledání 30 lahví, které nejsou ani zde schovány nějak extra záludně. Nejprve si proběhněte všechny střechy a nezapomeňte oběhnout také všechny věžičky. Pak se pusťte do přeskakování po balkónech a prohledávání chodeb. Asi nejzáludnější je láhev schovaná pod mostem. Jde o most spojující hlavní část města s palácem na oddělené skále.

2.1 Recon the Ballroom

Po seznámení s novým prostředím se můžete pustit do plnění prvního úkolu. Doběhněte do prostoru za velkým zlatým palácem a najděte označený bod, na kterém vám dá Bentley potřebné instrukce. Vaším úkolem je dostat se na nedaleký balkón. Jděte směrem dozadu a za nejbližším stromem najdete poměrně nízkou větev. Nyní můžete začít po dalších větvích přeskakovat směrem k balkónu. Uvnitř paláce dojděte k balkónu, na který však nesmíte vylézt. Použijte dalekohled a začněte s fotografováním. Nejprve vyfoťte Clockwerkova křídla a potom naviják umístěný ve stropu. Na závěr první série snímků zachyťte Rajana, který se prochází po jednom z protějších balkónů. Ve druhé sérii budete muset vyfotit všechny účastníky party, která se v paláci koná. Postupně se budou objevovat na protějších balkónech, takže nepůjde o nic těžkého.

2.2 Lower the Drawbridge

Nyní musíte spustit padací most, aby se do města dostali i vaši kumpáni. Úkol začnete plnit na jedné z věží nad vstupní bránou. Z věže máte krásný rozhled, takže si uděláte obrázek o tom, kde najdete strážné s klíči. Naviják mostu je totiž zamčený a na jeho odemčení budete potřebovat celkem 5 klíčů. Doporučujeme vám začít u strážného před bránou. Seskočte za jeho záda a ukradněte mu klíč. Nyní si zvolte cestu kolem vodopádu, protože díky tomu se dostanete druhému strážnému do zad. Dál pokračujte ke strážnému před hlavním palácem. Zde budete muset použít malou lest, protože strážný stojí zády k zábradlí. Udeřte tedy do nedalekého gongu, čímž strážného přilákáte. Až se pak bude od gongu pomalu vracet na své místo, tak ho můžete jednoduše okrást. U dvou zbývajících strážných vás žádné překvapení nečeká. Až budete mít všechny klíče pohromadě, tak vyskákejte na hradby nad bránou a odemkněte naviják.

2.3 Battle the Chopper

Skočte se do úkrytu přepnout na Murraye, který se nyní díky spuštěnému mostu dostane pohodlně do města. Vaším cílem je jedna ze střech, na kterou se nyní budete dostávat o něco hůře než Sly. Naštěstí najdete u zadní stěny domu dvojici přístřešků, po kterých můžete vyskákat nahoru. Po spuštění úkolu běžte k páce, kterou musíte vytáhnout rychlým opakovaným mačkáním jednoho tlačítka (je na vás, které tlačítko to bude). Až bude laserové dělo aktivované, tak ho použijte a dejte se do boje s vrtulníkem. Vaším primárním cílem je samozřejmě jeho sestřelení (na ukazateli vpravo sledujte jeho poškození). Při tom se ale budete většinu času věnovat sestřelování raket. Dávejte si pozor na přehřátí hlavně. Kvůli tomuto riziku musíte střílet přerušovaně, jinak to určitě schytáte.

2.4 Steal a Tuxedo

Na danceparty v paláci vás bez obleku nepustí, takže se budete muset vydat na malou výpravu do domu pro hosty. V něm najdete celkem 5 pokojů a v každém z nich je ukryta jedna část obleku. Vezmeme to z pravého konce chodby. V pokoji 101 nejprve zneškodněte všechny strážné. Pak rozbijte jeden z vozíků s kufry, které stojí za postelí. Uvnitř jednoho z nich najdete motýlka. V pokoji 102 musíte rozbít velký šuplík vedle zrcadla. Uvnitř něj najdete rukavice. Pokoj 103 se od ostatních liší, protože jde o Rajanův pokoj. Po schodišti vyběhněte do prvního patra a přes lustr vpravo přeskočte na terasu s postelí. Ve skříni vedle postele najdete Rajanovy boty. Pokračujte dál a v pokoji 103 rozbijte truhlu u postele. Je v ní totiž ukryta košile. V posledním pokoji 105 samozřejmě najdete smoking, který je ukryt v kufru nedaleko věšáku.

2.5 Dominate the Dance Floor

Nyní se konečně dostanete do paláce, ve kterém vás čeká velmi jednoduchý úkol. Musíte oslnit Carmelitu Fox svým tancem, v čemž vám ochotně pomůže Nelya. Ta vám vždy nejprve ukáže sérii pohybů, které si musíte zapamatovat a vzápětí zopakovat. Rytmus je většinou dost pomalý, takže se nepůjde o žádné ztřeštěné taneční kreace.

2.6 Elephant Rampage

Tento úkol zahájíte u jednoho z domů v blízkosti paláce. Jakmile ho spustíte, tak prolezte šachtou pod schodištěm do stáje, kde vyplašíte dvojici slonů. Opět vylezte ven a vyskákejte na jednu z okolních střech. Vaším úkolem je totiž získat celkem 6 drahokamů, které mají sloni zasazené ve svých čelenkách. A k čelence se dostanete jen z plošiny na slonových zádech. Vyčíhejte si tedy okamžik, kdy půjde jeden ze slonů kolem vaší střechy, a skočte mu na záda. Sérií úderů do čelenky získáte první drahokam. Po získání každého drahokamu vás slon shodí, takže musíte celý postup opakovat od začátku. Pamatujte také na to, že sloni začnou být postupem času agresivní a budou na vás útočit chobotem. Ve druhé polovině úkolu byste se tedy měli porozhlédnout po nějakém tom zdraví, protože pokud při plnění úkolu ztratíte život, tak ho budete muset opakovat celý od začátku.

2.7 RC Bombing Run

A je zde další netradiční úkol, který budete muset absolvovat jako Bentely. Vyskákejte na jednu z věží do-

mu pro hosty a připravte se na let s helikoptérou na dálkové ovládání. Vaším úkolem je zničit pomocí jejích bomb auto, které je vyzbrojeno protiletadlovým raketometem. Jako směr náletu vám doporučujeme přiblížení zezadu. Rychlost auta není o moc menší než rychlost helikoptéry, takže při útoku zezadu je míření mnohem snadnější. Auto se bohužel začne po pár zásazích bránit raketami, takže budete muset útoky prokládat úhybnými manévry. Váš vrtulník je ale obratnější než rakety, takže stačí vykroužit jednu malou otočku o 360s a raketa neškodně exploduje při marném pokusu zopakovat váš manévr.

2.8 Boardroom Brawl

Doběhněte na balkón v zadní části paláce a výpustí bazénu proklouzněte dovnitř. Vaším prvním úkolem bude zjistit kód, který je napsán na spodní straně jednoho ze stolů. Nejprve se zbavte strážných, kteří by vás při tom zbytečně otravovali. Pak postupně prolezte zespodu všechny stoly, dokud kód nenajdete. Naštěstí si ho nemusíte zapamatovat. Doběhněte k modrým laserům uprostřed haly a použijte vstupní panel vpravo. Po deaktivaci modrých laserů budete muset přeskákat přes pohybující se červené lasery. Držte se uprostřed a nebude to větší problém. Na druhé straně nejprve otevřete trezor (pokud jste našli všech 30 lahví s nápovědou). Uvnitř najdete Insanity Strike, který se vám bude určitě hodit. Pak zatáhněte za páku nalevo od trezoru a po krátké animaci bude následovat pořádná mela. Budete hrát za Murraye a vaším úkolem bude krýt Bentleho, který musí prolomit několik kódů. Držte se v bezprostřední Bentleyho blízkosti a jakmile se někdo přiblíží, tak mu uštědřete ránu. O dodělání protivníků se postará Sly, takže se tím nezatěžujte. Vy totiž nesmíte za žádnou cenu opustit Bentleyho.

2.9 Bomb the Bridge

Závěrečnou operaci celé kapitoly zahájí Bentley. Jeho úkolem je vyhodit do vzduchu most spojující městečko s domem pro hosty. Jakmile úkol zahájíte, tak se rozeběhněte po skalní římse pod most. Seskočte na jeho nejnižší část, která drží na 9 úchytech. Jak vás určitě napadne, vy budete muset položit ke všem 9 úchytům bomby, díky kterým spodní část mostu odpadne. Tento úkol vám ale budou ztěžovat kameny, které budou padat z horní části mostu. Sledujte stíny a všem kamenům se určitě včas vyhnete. Po zničení všech úchytů vyskočte do vyššího patra. Zde se musíte pohybovat jen po traverzách, takže to bude o něco těžší. Jako poslední si nechte pilíř u skalní římsy. Po umístění poslední bomby přeskočte rovnou na římsu a sledujte padající most.

2.10 Tango with Carmelita

Určitě si pamatujete krátkou taneční vložku s Nelyou. Tentokrát vás čeká prakticky stejný úkol, ale partnerkou vám bude Carmelita. V průběhu tance můžete sledovat, jak Murray krade Clockwerkova křídla.

2.11 Clear the Way for Murray

Na závěr kapitoly budete muset krýt Murraye, který utíká s ukradenými křídly. Vaší zbraní je vrtulník, kterým budete muset bombardovat stráže napadající Murraye. Toho naštěstí bombami zranit nemůžete, takže mu bomby házejte klidně na hlavu. Dosah jejich exploze je dost velký, takže si snadno poradíte i se skupinkami nepřátel. Pokud je kolem zrovna klid, tak se pokuste letět směrem, kterým Murray utíká. Čištění cesty dopředu vůbec není marné.

3. The Predator Awakes

Také druhá kapitola se odehrává v Indii. Protivníci tedy zůstanou stejní, ale prostředí k vám bude o něco méně přátelské. Především se zde ovšem budete muset soustředit na šílené přeskakování a hledání cest směrem vzhůru. To si ostatně vyzkoušíte už při hledání 30 lahví, které jsou jako obvykle poschovávány všude kolem. Většinu jich najdete na budovách vytesaných do skály se sloní hlavou. Budete muset hledat krkolomné cesty, které vedou z jedné budovy na druhou. Ovšem jsou zde lahve, které vám nadělají větší starosti. Záludné jsou například ty, které najdete na liánách pod mosty. Několik lahví je také umístěno v hlubokém korytu říčky, která se proplétá celou dostupnou úrovní. A konečně zde máme také lahve v korunách stromů. Zkrátka musíte zase vymést všechny kouty a pozorně poslouchat cinkání skla.

3.1 Spice Room Recon

Vaším prvním úkolem bude proběhnout po úzké skalní římse pod vodopád, kde najdete cestu do Rajanovy pevnosti. Uvnitř se musíte dostat k výpusti, kterou vám v krátké animaci ukáže Bentley. Hala je sice plná nejrůznějších mechanismů, ale cesta nahoru nebude nějak přehnaně obtížná. Nejprve musíte doběhnout k systému kladek, které vytahují vědra s vodou. Vyskočte na jedno z věder, která jsou lanem přepravována směrem ke vchodu. Na vědru se dostanete na plošinu, ze které se po několika lanech sklouznete až k výpusti. Tou prolezete do místnosti, ve které se vyrábí koření. Vaším úkolem je jako obvykle udělat několik fotografií. Nejprve vyfoťte Clockwerkovo srdce a pak Rajana, který se prochází pod ním. Potom se zaměřte doleva dolů a vyfoťte naviják jeřábu, na kterém visí srdce. Nakonec vyfoťte hlavní vchod do místnosti.

3.2 Freeing the Elephant

Tento úkol začíná poblíž Rajanova radaru, který je poháněn slonem. Vaším úkolem bude nasbírat 6 květin, které musíte slonovi přidat do žrádla. Všechny květiny bohužel rostou v korunách stromů. Jako výchozí pozici pro sebrání prvních tří květin vám poslouží nedaleký maják. Vylezte na něj po liánách a rozhlédněte se kolem. První dvě květiny rostou na nedalekých stromech. Pro tu třetí budete muset přeskákat po domech nad vodopádem. Čtvrtá a docela nepříjemně umístěná rostlina roste napravo od vaší skrýše. Vylezte na strom nad radarem a dostaňte se k ní přes skálu nad vaší skrýší. Zbývající dvě květiny už určitě snadno seberete. Nakonec dejte všechny květiny slonovi do žrádla a sledujte jeho úprk.

3.3 Water Bug Run

Aby vám hra zadala tento úkol, budete se muset vyškrábat na podivnou kymácející se stavbu. Cesta na ní naštěstí není složitá. Pod touto stavbou najdete několik zídek, které jsou pospojovány pomocí lan. Přeskákejte po nich až k nízkému stromu, ze kterého můžete vyskočit na lanu visící z nestabilní stavby. Vaším úkolem bude donést podivného vodního brouka do Rajanovy pracovny. Zvláštností je, že brouk se musí každou chvilku namáčet v malých nádržkách s vodou (pokud má žízeň, tak začne křičet a přivolá na sebe pozornost stráží).

Tyto nádržky jsou naštěstí vidět na velkou vzdálenost, protože lehce září. Doporučujeme vám před každým přesunem podrobně prozkoumat terén a naplánovat si trasu. Pokud totiž nesete brouka, tak vás nesmí žádný z protivníků zasáhnout. Vaše cesta povede kolem vaší skrýše až ke skále se sloní hlavou. Po římsách nakonec vylezete až ke dveřím vedoucím do pracovny. Dejte si pozor na kobry schované v hrncích a doneste brouka do nádržky za psacím stolem. Po splnění úkolu můžete přeskákat k trezoru, ve kterém je ukryt Voltage Attack. Trezor ale samozřejmě otevřete až op nalezení všech 30 lahví s nápovědou.

3.4 Leading Rajan

Na řadu přichází Bentley. Už cesta na začátek úkolu pro něj bude strastiplná, protože nemůžete šplhat po liánách. Na označené místo se díky tomu budete muset dostat značnou oklikou. Až ale se dostanete na most, tak máte vyhráno. Vaším úkolem bude nalákat Rajana pomocí speciálních šípů ke třem vodním melounům. U toho nejbližšího je to jednoduché. Prostě vystřelte rovnou do melounu a až ho Rajan sní, tak usne. Rychle k němu doběhněte a vytáhněte mu z kapsy první část plánu.
K dalším dvěma melounům budete muset Rajana nalákat trošku složitějším způsobem. Střílejte kuší tak, aby se postupně k melounu přiblížil (přiláká ho i zásah do země). Pak stačí střelit do melounu a až Rajan usne, tak můžete ukrást další část plánu.

3.5 Spice Grinder Destruction

K tomuto úkolu se dostanete po úzké římse pod vodním kolem. Až seskočíte do chodby plné laserů, tak vám Bentley poradí, jak použít dynamit. Stačí skočit do soudku s náložemi, doběhnout v něm ke sloupu s lasery, a nakonec z něj zase vyskočit. Dynamit po chvilce automaticky bouchne a vy budete muset stejný postup zopakovat ještě jednou. Dál se ale bohužel se soudkem nedostanete. Přeskákejte tedy lasery pohybující se těsně nad podlahou a pak zahněte doprava. Proběhněte mezi reflektory a proklouzněte pod dalšími lasery. Konečně se dostáváte do místnosti, ve které se vyrábí koření.

Seskočte z můstku na zem a mezi strážemi proklouzněte k soudku s dynamitem. V něm doběhněte do nedaleké chodby (pokud stojíte, tak vás stráže neodhalí), v níž musíte vyhodit do vzduchu další laserovou mřížku. Vraťte se pro další soudek a stejnou chodbou v něm doběhněte k reflektorům, pod kterými jste už jednou kličkovali. Opět proklouzněte pod lasery a doběhněte na ochoz, který vede kolem stroje na koření. Po ochozu budete muset proběhnout až na jeho druhou stranu. Cestou opět využijte toho, že když se v soudku nehýbete, tak vás stráže nevidí. Doběhněte až ke stroji na koření a u jeho osy ze soudku vyskočte. Po zničení stroje doběhněte na místo, kde jste úkol začínali. Vyskočte na gumovou houbu a jste venku.

3.6 Neyla's Secret

Cesta k tomuto úkolu nebude pro Slye vůbec těžká. Také následující honička s Neylou vám asi vrásky na čele nenadělá. Kromě přeskakování po leknínech jde o rychlejší procházku, na jejímž konci vám Neyla ukáže tajný vchod do jeskyně, ve které se pěstuje koření. Uvnitř jeskyně bude vaším úkolem okrást dva strážné o jejich klíče. Toho prvního okradete během pár vteřin, ale s tím druhým to bude o něco těžší. Musíte doběhnout na konec ochozu a skočit na jedno z věder, na kterém se svezete až k další části ochozu. Nyní už je krádež druhého klíče snadná. Po jeho získání odemkněte naviják pár kroků za vámi a nakonec seberte polovinu Clockwerkova srdce, se kterým musíte utéct ven z jeskyně.

3.7 Rip-off the Ruby

Na tomto úkolu je možná nejtěžší cesta, kterou budete muset absolvovat ještě před jeho zadáním. Vylezte na maják a vydejte se na cestu směrem ke skále. Podél ní přeskákejte po několika domech až k lanu, které vede na nedaleký strom. Po dalších lanech se dostanete až na kel obrovské sochy slona. Po jeho vrcholu opatrně dojděte k poslednímu

lanu, po kterém se sklouznete k obrovskému rubínu. Až vám Bentley zadá úkol, tak několikrát ve výskoku udeřte do rubínu. Až spadne na schodiště, tak budete pokračovat jako Bentley. Jeho prvním úkolem je dostat se k rubínu. Budete se muset vydat podobnou cestou jako Bentley před úkolem Leading Rajan. Až rubín seberete, tak vám přispěchá na pomoc Bentley. Ten před vámi bude stavět malé záchytné sítě, do kterých můžete rubín hodit (nemůžete s ním totiž skákat). Tímto způsobem se dostanete přes všechny překážky a nakonec dodáte rubín zástupci místního gangu. Po prvním setkání ale budete muset přemístit rubín na další místo setkání. Tentokrát se připravte na to, že budete muset cestou několikrát bojovat.

3.8 Blow the Dam

Na řadu přichází Bentley, který bude mít za úkol vyhodit do vzduchu přehradu nad sochou slona. Nejprve se ale musí dostat k nákladnímu autu, které parkuje kousek od sochy. Pokud se mu to povede, tak naskočí do vrtulníku s autopilotem, ve kterém bude plnit funkci bočního střelce. Kromě přehrady budete muset střílet také do vrtulníků, které jsou docela otravné. Naštěstí je většina z nich vyzbrojena neřízenými raketami, kterých se nemusíte bát. Svou pozornost zbystřete jen v případě, že se raketa točí kolem své osy (to dělají jen řízené rakety). Jinak se věnujte hlavně přehradě a pokuste se jí co nejrychleji rozstřílet.

3.9 Operation: Wet Tiger

V závěrečné operaci kapitoly se opět vystřídají všichni tři hrdinové. Začínáte jako Murray, který se musí nejprve dostat oklikou na místo, kde celá operace začne. Jakmile dá Bentley povel k jejímu zahájení, tak budete muset doběhnout k páce, která je umístěna u pravého klu obrovského slona. U páky vás čeká skupinka protivníků, se kterými si určitě snadno poradíte. Pak za páku zatáhněte a budete pokračovat jako Bentley. Ten totiž musí ze ztroskotaného vrtulníku sestřelit všechny bomby, které padají na Murraye. Vrtulník se naneštěstí stále kymácí, takže to nebude úplně jednoduché. Až sestřelíte všechny bomby, tak musíte jako Murray otevřít slonovi ústa. Přerušovaně mačkejte libovolné tlačítko, dokud nebude pusa úplně otevřená. Na závěr přijde řada na Sly Racoona. Ten musí skočit do soudku s dynamitem a proběhnout až k soše slona. Zastavte se u označených dveří a pak vyskočte.

3.10 Showdown with Rajan

Souboj uzavírající kapitolu začne jako obvykle Sly. Jeho úkolem je přeskákat po řadě sloupů až na sochu slona, na které stojí Rajan. Cestou se ale musí vyhnout výbojům, které Rajan vystřeluje. Využijte toho, že směr výbojů se stále mění. To znamená, že když jednou přejede po sloupech vpravo, tak ten další přejede po sloupech vlevo. Pokuste se tedy přeskakovat po sloupech, po kterých čerstvě přejel výboj. Velmi příjemné jsou také pauzy, ve kterých můžete klidně přeskákat přes 3 nebo 4 sloupy. Na konci této překážkové dráhy vás bohužel čeká zrada.

Souboj musí dokončit Murray, který se utká s Rajanem tváří v tvář. Váš protivník naštěstí opakuje stále stejné údery, mezi kterými mu můžete uštědřit 2 nebo 3 rány. Pak se stáhněte (uskočte) a postup opakujte pořád dokola. Z Rajanových pomocníků byste měli mít radost, protože z nich občas vypadne zdraví. A ještě poslední rada na závěr. Pokuste se Rajana dotlačit k okraji arény, protože žluté paprsky ho zraní stejně jako vás.

4. Jailbreak

Praha je v této hře opravdu temným místem. Dominuje jí hrad, který slouží jako velmi dobře zabezpečené místo. Na rozdíl od předcházejících kapitol zde začínáte pouze s jednou postavou. A protože Bentley není rozhodně tak obratný jako Sly, nemůžete se tentokrát hned od začátku věnovat komplexnímu průzkumu. Proto nejprve absolvujte první tři úkoly, díky kterým bude Sly osvobozen. Teprve pak můžete využít všechny ty hromosvody, dráty a lucerny, kterých je zde opravdu požehnaně.

Při hledání 30 lahví s nápovědami se tentokrát opravdu zapotíte. Většina jich je totiž umístěna na hradě, který je plný stráží. A aby toho nebylo dost, většina lahví je umístěna tak, abyste museli využít všechny speciální pohyby, které má Sly k dispozici. To znamená, že například spoustu lahví najdete na vrcholech lamp a na drátech natažených mezi věžemi. Pár jich ale najdete i na plotech a jiných podobných místech. Rovnou vás ale také musíme upozornit na zvláštnost této úrovně. Pokud se vám totiž podaří najít všech 30 lahví, tak zmáčkněte L3 a objeví se značka trezoru. Ten je ukryt v zadním části starého domu, ve kterém bydlí Contessa. Stačí k němu prolézt malou ventilační šachtou a rovnou si můžete vybrat svou odměnu. Tentokrát je to odměna opravdu sladká, protože schopnost Long Toss prodlouží dosah všech vašich základních útoků.

4.1 Eavesdrop on Contessa

Praha je plná nástrah a pro Bentleho nebude jednoduché dostat se na místo určení. Asi největší nebezpečí ho čeká na mostě plném soch. Naštěstí je zde alternativní cesta. Běžte pod most a na druhý břeh přeskákejte po zakotvených loďkách. Pak proběhněte kolem hlídkujícího tanku a po ochozu vyběhněte až na střechu starého domu (na ochozu přeskakujte dvojitým skokem desky s bodáky). Zde přijde Bentley na to, že může pomocí své kuše odposlouchávat Contessu. Sledujte hradby před vámi a pokuste se zaměřit Contessu. Je sice dost hbitá, ale jakmile si zapamatujete místa, na kterých se může objevit, tak půjde o snadnou záležitost. Stačí jí několikrát zasáhnout a úkol je splněn.

4.2 Train Hack

Nyní se budete muset vrátit až ke své skrýši. Zde totiž začíná druhý úkol, ve kterém bude vaším cílem přeprogramovat 6 počítačů, které řídí pohyb podivných automatických vlaků. První počítač najdete rovnou u skrýše, takže se můžete hned pustit do jeho přeprogramování. Prolomení kódu je zpracováno jako akční hra, ve které se musíte se svým zeleným tančíkem dostat do zeleného spínače na konci vyznačené dráhy. Do cesty se vám budou stavět červené překážky, které musíte rozstřílet. Postupem času budete narážet na stále těžší protivníky a v posledním počítači už budete bojovat proti dost nepříjemné přesile. Všechny počítače jsou naštěstí umístěny v těsné blízkosti trati, takže s jejich hledáním nebudete mít žádné problémy. Pokud se však chystáte proběhnout tunelem nebo jiným zúžením, tak si počkejte na průjezd vlaku a na trať vyběhněte až těsně za

ním. Tak snížíte riziko srážky na minimum.

4.3 Wall Bombing

A opět vás čeká delší cesta na místo, na kterém začíná tento úkol. Překonejte vám už známý most a za ním vyskákejte na střechu se zeleným symbolem. První částí úkolu bude útok vrtulníku na vězení. Zaměřte se na supy, kteří pobíhají po hradbách. Vaši protivníci jsou bohužel vyzbrojeni raketomety, takže rozhodně nepůjde o jednostrannou záležitost. Až všechny protivníky zneškodníte (každý potřebuje dva zásahy), tak přijde na řadu Sly. Vyskočte s ním na celu, ze které vylezl v krátké animaci. Následuje použití nového pohybu, který si možná pamatujete z prvního dílu. Využijete při něm hák, kterého se může Sly zachytit svou zlodějskou holí. Jednoduše skočte směrem k háku a zmáčkněte ◎. Zhoupněte se a přeskočte na vagón vražený do stěny vězení. Po útěku z vězení musíte doběhnout do vašeho tajného úkrytu.

4.4 Disguise Bridge

Tento úkol poprvé v kapitole zahájíte jako Sly. Běžte pod velký most napravo od vězení, kde už na vás čeká Bentley. Vaším úkolem bude následovat ho na úzký most se sochami po stranách. Bentley zde musí položit několik bomb a vy ho při tom musíte krýt. Žádný protivník nesmí projít, takže to nebude nic lehkého. Naštěstí je zde malá finta, která vám významně pomůže. Pokud rozbijete jednu ze soch na mostě, tak můžete zaujmout její místo. Podržte ◎ a Sly ztmavne jako socha. Díky tomu se můžete hlavně dostat do zad supům s lampami. Ti jsou při útoku zepředu téměř nepřemožitelní, ale zezadu stačí jeden útok a mají to s jistotou za sebou. Bentley bude při plnění úkolu neustále měnit pozice, tak se také přesouvejte. Musíte totiž bojovat co nejdál od místa, na kterém Bentley zrovna pracuje (protivníci útočí vždy z druhé strany mostu).

4.5 Big House Brawl

Na začátek tohoto úkolu se dostanete velmi snadno. Stačí doběhnout

k řece a skočit do označené loďky. Po zadání úkolu musíte s pomocí háků přeskákat až k výpusti, která vede do útrob vězení. Po rozhovoru budete pokračovat jako Murray a vaším úkolem bude porazit celkem 50 protivníků. Ze spousty z nich vypadne zdraví, takže to nebude nic těžkého. Stačí se vyhnout všem nástrahám, které na vás číhají na každém kroku. Mluvíme hlavně o reflektorech s kulomety a bodácích, které jsou zde umístěny i ve stěnách.

4.6 Close to Contessa

Pokud chcete začít plnit tento úkol, máte několik možností, jak se k němu dostat. Je totiž umístěn na skalní římse napravo od vězení (z pohledu od skrýše) a cesty k němu vedou z několika stran. My vám doporučujeme jednoduše se dostat na hradby vězení a z nich k úkolu seskočit. Po zadání úkolu přichází to nejlepší. Budete muset okrást Contessu o tři předměty, aniž byste ji na sebe sebemíň upozornili. A to nebude nic jednoduchého, protože Contessa má s sebou hned dva osobní strážce. Jediná cesta, jak vyřešit tento oříšek, je odlákání osobních strážců.

Pro tento účel je velmi vhodný budík, který si můžete koupit ve svém úkrytu (pokud už ho nemáte). Budík jednoduše hodíte někam poblíž protivníka a on se půjde podívat, co se to děje. Pak se můžete k protivníkovi potichu připlížit a zneškodnit ho. Tak se zbavíte obou strážců a pak už Contesse jednoduše ukradnete první předmět. Vaše radost je ale předčasná. Následuje totiž druhé kolo, které se bude odehrávat ve věznici. Tentokrát má Contessa dokonce tři osobní strážce, takže obtížnost nám příjemně stoupá. Pokud se vám podaří ukrást i třetí předmět, tak máte vyhráno.

Třetí kolo totiž probíhá ve městečku poblíž vaší skrýše. A to je prostředí pro odlákání osobních strážců jako dělané.

4.7 Lightning Action

Toto je první ze dvou úkolů, které dostanete v prostoru vězení. Jak vidíte, symbol tohoto úkolu je umístěn na vysoké věži, která není na první pohled zrovna nejdostupnější. Skutečnost je naštěstí jiná. Po hradbách doběhněte do místa, které je věži nejblíže. Vidíte, že mezi hradbami a věží je umístěn reflektor, přes který se na ochoz věže dostanete poměrně snadno. A co bude vaším úkolem? Musíte vyřadit celkem pět hromosvodů, které jsou rozmístěny po celém městě. První z nich je přímo před vámi. Hromosvod vyřadíte tím, že otočíte všemi třemi regulátory, které jsou na něm umístěné. Bohužel se většinou nevyhnete nějaké té elektrické ráně. Ostatní hromosvody najdete díky rudým bleskům poměrně rychle. Horší už je to s jejich dostupností. K dalším dvěma hromosvodům umístěným v prostoru věznice se dostanete vždy po laně ze sousední strážní věže. Hromosvody ve městě jsou dostupné bez problémů.

4.8 Code Capturing

Před vámi je další zajímavý úkol. Vyskákejte na jednu ze střech věznice a vyslechněte si Bentleyho plán. Budete muset ukrást klíč od ovládacího panelu alarmu, který potom spustíte. Před tím si ale musíte vyhlédnout místo, ze kterého dobře uvidíte na displej bezpečnostního systému. Vaším úkolem totiž bude vyfotit kód, který použije protivník deaktivující alarm. U prvního alarmu je to jednoduché. Strážnému napravo od vás ukradněte klíč, spusťte alarm a pak rychle vyskákejte na místo, kde vám Bentley tento úkol zadal. Odtud máte krásný výhled na displej, který si musíte po zadání kódu vyfotit.

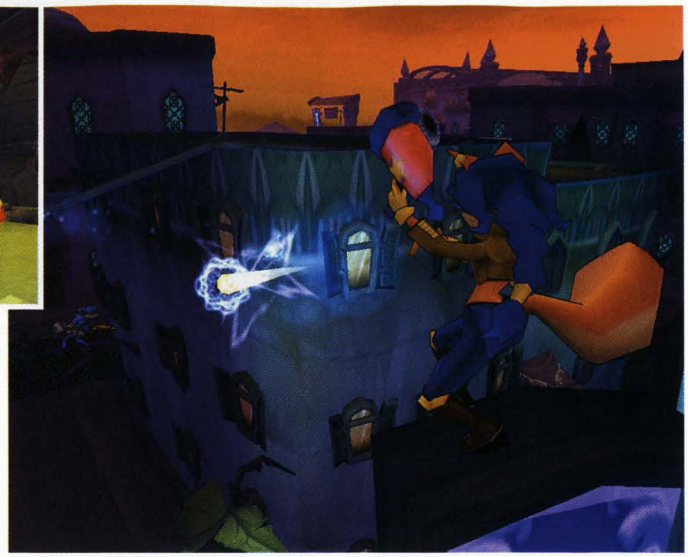
U dalších bezpečnostních terminálů to bude o něco těžší. Pokaždé si před spuštěním alarmu najděte přesnou polohu, odkud vidíte dobře na displej (to si můžete vyzkoušet i bez kódu). To je nejproblematičtější u starého domu, ve kterém bydlí Contessa. Zde totiž budete muset vyběhnout po ochozu domu nad alarm, odkud musíte po lampách a jednom háku přeskákat na nedalekou skalní římsu. Jde o nejdelší cestu, takže alarm spusťte ve chvíli, kdy je od něj strážný nejdál. A ještě jedna rada. U jednoho z alarmů stojí strážný, který vám záda sám od sebe neukáže. Z tohoto prostého důvodu na něj budete muset použít budík, kterým ho od alarmu odlákáte.

4.9 Operation: Trojan Tank

Velkou závěrečnou operaci zahájí Bentley, který musí proběhnout k tanku zaparkovanému na příjezdové cestě k hlavní bráně vězení. Až nastoupíte do tanku, tak přijde na řadu Sly. Ten musí také proběhnout k tanku, ale pro změnu si musí vlézt

pod něj. Bentley tank rozjede a vy se musíte plížit tak, abyste byli pořád pod tankem. Jakmile se dostanete do vězení, tak musíte proběhnout dveřmi, které Bentley zničí pomocí tanku. Uvnitř se probojujte do hlavní haly, ve které vás čeká pořádná překážková dráha. Proběhněte mezi reflektory a po schodech vyběhněte na ochoz. Cely jsou plné protivníků, které budete muset pobít. Dál se dostanete většinou přeskakováním po hácích. Narazíte ale také na plošinky připevněné na tyči. U těch se držte pokud možno ve středu a bude to v pohodě.

Nakonec se dostanete těsně pod strop. Po reflektorech přeskákejte až na střechu strážnice, do které musíte seskočit. Uvnitř zlikvidujte strážného a pak použijte kontrolní panel, kterým si otevřete cestu k samotce. Seskočte dolů a najděte Bentleye. Ten vymyslí plán, jak dostat Murraye z vězení. Musíte překonat podlahu plnou pohyblivých laserů a na konci haly vyšplhejte po trubce na střechu samotky. Nyní se rozhlédněte kolem. Uvidíte celkem tři kontrolní panely, které jsou zabezpečené trojicí laserových paprsků. Vaším úkolem je přeskákat postupně ke všem třem panelům. Jakmile se k některému z nich přiblížíte, tak budete muset jako Bentley vypnout lasery. Způsob vypínání bude podobný jako v úrovni Train Hack, takže si pěkně zastřílíte. Až se Murray dostane ven, tak ho budete muset navádět na aktivní ovladače mysli. Stačí si před jeden z nich stoupnout



a těsně před Murrayem uhnout. Po zničení všech čtyř antén doběhněte jako Murray k mříži a vytáhněte obě páky po stranách. Na závěr musíte po hradbách dohnat Contessu, která na vás bude vypouštět své pavouky.

5. A Tangled Web

A opět zde máme pokračování vám již známého prostředí. Tentokrát jde o temné město, které je rozděleno řekou na dvě části. Na vašem břehu má sídlo Neyla, která se spoléhá na hrubou sílu své armády. Na druhém břehu sídlí Contessa, která pro změnu velí armádě duchů, vlkodlaků a jiné podobné havěti. Hledání 30 lahví s nápovědou je tentokrát překvapivě jednodušší než v předchozích kapitolách. Celá úroveň je totiž relativně malá a podle cinkání skla všechny lahve rychle odhalíte. Jediné nepříjemnosti by vás mohly čekat na vysokých věžích, které najdete hlavně na druhém břehu. Tak trochu záludností by mohly být lahve na lanech, která jsou natažená přes řeku. Asi nejvíce problémů by vám mohla nadělat láhev v kanále. Na vašem břehu seskočte pod velký most a porozhlédněte se po nízkém vstupu do kanalizace. Nízkou šachtou se musíte proplížit až do tunelu, ve kterém najdete láhev poskakující u zamčených dveří.

5.1 Know Your Enemy

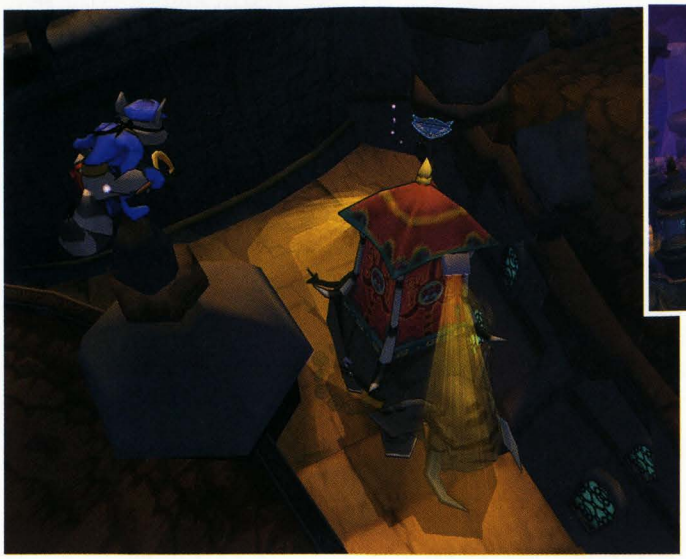
Jako obvykle začínáte malým průzkumem, při kterém budete muset pořídit pár fotografií. Ze střechy, na které úkol začíná, můžete vyfotit hlídkový člun a vzducholoď. Kvůli tanku budete muset přeběhnout přes most na druhý břeh, protože jinak asi těžko najdete vhodný úhel. Nakonec se vraťte zpět ke skrýši a vyfoťte bývalou banku, ze které si udělal Neyla své velitelství. Další sadu obrázků uděláte ve věži, kde má své sídlo Contessa. A jak se do věže dostat? Střechy v této části města spojují úzké můstky. Porozhlédněte se kolem pomocí dalekohledu a najděte střechu, ze které vede můstek k vrchní části věže. Když ale doběhnete ke dveřím, tak zjistíte, že jsou zamčené. Budete tedy muset skočit na hák napravo od dveří. Z něj pokračujte na hromosvod a po něm vylezte až na vrchol věže. Oknem z balkónu vejděte dovnitř a můžete pokračovat ve fotografování. Nejprve vyfoťte Carmelitu a Clockwerkovy oči. Pak vyfoťte strážného a přístroj, který na Carmelitu působí. Nakonec natočte svůj dalekohled úplně doprava, protože starý terminál stojí prakticky vedle vás.

5.2 Ghost Capture

Tento úkol začíná poblíž hřbitova. Až vám ho Bentley zadá, doběhněte k velké hrobce, kterou musíte proběhnout až do poslední místnosti. V chodbě s kyvadly využijte toho, že se můžete chytit kyvadel a přeskákat po nich. V poslední místnosti pobijte všechny protivníky a pak rozbije rakev, která stojí uprostřed. Tím vypustíte na svět devět duchů, které budete muset vzápětí pochytat. Naštěstí jsou viditelně označení, takže s jejich hledáním problémy nebudou. Jejich chycení probíhá tak, že je musíte jednoduše vyfotit. Až bude mít všech devět fotografií, tak vyskákejte na střechu staré banky, ve které má sídlo Neyla. Pusťte jí duchy do komína a sledujte její reakci.

5.3 Mojo Trap Action

Poprvé si v této kapitole zahrajete jako Bentley. Doběhněte ke vchodu do krypty, ve které najdete přístroj na získávání ektoplasmy. A hned si ho také vyzkoušíte. Přístroj bude ze sochy pod stropem nasávat ektoplasmu a vy se zatím musíte postarat o protivníky, kteří se na vás pohrnou ze všech stran. Ani jeden



z nich vás nesmí zasáhnout, takže to nebude nic jednoduchého. Naštěstí jsou zde podivné mechanismy, které můžete využít na svou obranu. Použijte náhrobky se zeleným světlem a sledujte, co přesně dělají. Pomocí těchto náhrobků byste měli všechny protivníky snadno odrazit. Až se přístroj naplní, tak musíte pokračovat do další krypty. Celkem musíte absolvovat čtyři krypty, ve kterých budete používat čím dál tím rafinovanější mechanismy. Také vám ještě poradíme, že čtvrtou kryptu najdete pod mostem (přeskákejte k ní po zakotvených člunech).

5.4 Kidnap the General

Jako Murray budete muset unést generála, kterého najdete na jedné ze střech u vysoké věže. Budete ho muset omráčit ránou pěstí a pak zvednout. Pokud jste si pořídili vlastnost, díky které můžete i s břemenem nad hlavou skákat, tak to budete mít o něco jednodušší. Vaším úkolem je totiž donést generála do vaší skrýše za řekou. Naštěstí můžete generála využít jako zbraň, takže se vám nebude bojovat zase tak špatně. Lehké problémy byste mohli mít na mostě s reflektory. Naštěstí je zde řešení, díky kterému ani reflektory neznamenají velkou nepříjemnost. Stačí totiž hodit generála před sebe a můžete klidně popoběhnout.

5.5 Stealing Voices

A je zde opět úkol, který může zvládnout pouze Sly. Vyskákejte na střechu, kde si vyslechnete jeho zadání. Vaším prvním úkolem bude obrat strážné hlídkující pod vámi o klíče. Oba strážní sice krouží kolem sebe, ale při troše obratnosti se jim do zad dostanete. Až budete mít oba klíče, tak vyskákejte po střechách k věži, jejíž dveře si odemknete pomocí ukradených klíčů. Uvnitř vás nejprve čeká bitka se skupinkou vlků, kteří by proti vám ale neměli mít sebemenší šanci. Po souboji vyběhněte k trezoru, který si můžete otevřít díky nápovědám ze 30 lahví, na jejichž hledání jste si určitě dali záležet. Uvnitř najdete Rage Bomb, která vám pomůže při souboji s většími skupinkami nepřátel. Nakonec seberte kus vedení, které je umístěno na panelu vedle trezoru.

Nyní budete muset ukrást další dva klíče. Tentokrát se sice strážní navzájem nekryjí, ale zato je jeden z nich umístěn na úzkém balkónu. Budete muset využít obláček kouře, kterým ho zmátnete a dostanete se mu do zad (popřípadě použijte budík). Až získáte oba klíče, tak doběhněte ke dveřím zámku. Uvnitř vás čeká několik supů, které budete muset porazit lstí. Použijte budík a pak je zneškodněte útokem zezadu. V poslední místnosti ukradněte přístroj na úpravu hlasu. Nyní vás čeká krádež poslední dvojice klíčů. Až je získáte, tak se dostaňte na nábřeží pod velkým mostem. Šachtou prolezte do kanalizace, ve které projdete zamčenými dveřmi do chodby plné lan a háků. Dostaňte se na druhou stranu, kde umístíte modulátor hlasu na kabel satelitu.

5.6 Tank Showdown

Na řadu přichází Murray. Přeběhněte hlavní most a na druhém břehu pokračujte ke garáži, ve které je ukryt jeden z tanků. Po jeho lehké úpravě musíte přejet na druhý břeh, kde vás čeká souboj se šesti tanky žoldáků. Pokud se naučíte pořádně ovládat svůj tank, tak by to nemělo být nic těžkého. Stačí dodržet dvě základní pravidla: nikdy nebojujte se dvěma tanky najednou a svého protivníka napadejte vždy zezadu.

5.7 Crypt Hack

Jako Bentley doběhněte ke vchodu do krypty, která je plná pastí. Vaším prvním úkolem bude vyhnout se všem nástrahám a doběhnout až na druhý konec krypty. Naše rady vám zde asi nepomohou. Prostě všechny mechanismy chvíli pozorujte a zapamatujte si jejich pohyb. A pak přeskákejte na druhou stranu místnosti. Myslete při tom na skutečnost, že cesta zpět bude horší. Na konci krypty najdete baterii a můžete přeprogramovat první počítač. Pak se musíte přes všechny nástrahy dostat zpět ke druhému počítači. Tentokrát vás ale žádná past nesmí ani jednou zasáhnout. Ve druhém počítači si dávejte při programování hlavně pozor na rychlé stíhačky. Nakonec přeskákejte k poslednímu počítači, ve kterém si opravdu užijete pořádnou akci. Doporučujeme vám zůstávat v dolní části prvního oddělení a do kuliček raději střílejte z dálky.

5.8 Operation: High Road

Ještě před zahájením operace vás musíme upozornit na skutečnost, že Sly musí ovládat skoky s padákem. Pokud jste si tento speciální pohyb ještě nekoupili, tak to budete muset napravit. Jste-li připraveni, tak zahajte operaci. Nejprve musíte jako Murray přeběhnout most s reflektory. Po jejich vypnutí budete pokračovat jako Sly, který musí přeskočit ze střechy na vzducholoď. Použijte dvojitý skok, po kterém aktivujete padák (zmáčkněte R1). Až doplachtíte k lanu visícímu ze vzducholodi, tak se ho chytněte. Až porazíte dvojici vlků, tak budete po krátké animaci pokračovat jako Bentley. Ten musí proniknout do dalšího počítače, jehož ochrana má podobu zjednodušené střílečky.

Po osvobození Carmelity následuje honička, kterou budete absolvovat jako Sly. Tentokrát nebude dohnání Neyly tak jednoduché, jako v předchozích případech. Čeká vás totiž použití padáku, který pronásledovaná Neyla ovládá o něco lépe než vy (její padák neklesá tak rychle jako ten váš). Používejte tedy dvojitý skok a padák aktivujte v maximální možné výšce. Po úspěšném dokončení honičky budete opět pokračovat jako Bentley. Ten má za úkol sestřelit všechny dvojplošníky, které útočí na jím ovládanou vzducholoď. Soustřeďte se hlavně na ta letadla, která nalétávají směrem ke vzducholodi. Kroužící letadla sestřelujte jen ve chvíli, kdy žádné jiné neútočí.

Následuje první souboj s Contessou. Naštěstí je velmi jednoduchý, pokud víte, co máte dělat. Pokud na vás Contessa zaútočí, použijte sprint a oběhněte ji. Pak ji zezadu několikrát udeřte a pokuste se jí shodit ze střechy. Contessa si občas přivolá na pomoc trojici pavouků. Nechte je útočit a počkejte si, až dopadnou na zem. Pak jsou velmi lehce zranitelní (a získáte z nich nějaké to zdraví). Opakujte obíhání Contessy a za chvilku je vítězství vaše. Následuje honička, ve které musíte zneškodnit tank, v němž utíká Carmelita s Clockwerkovým okem. Stačí pár zásahů a její tank zastaví. Na závěr vás čeká druhý souboj s Contessou. Oproti tomu prvnímu se liší jen tím, že na vás občas Contessa vyzkouší ovládání mysli. Vyhněte se jejímu fialovému paprsku a jinak použijte stejnou taktiku jako v prvním souboji.

Jakub Holý

Dokončení návodu v příštím čísle.

Headhunter: Redemption

INFO

■ **VYDAVATEL:** SEGA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Amuse ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Jake Wade se vrací v third-person střílečce a tentokrát má s sebou i parťačku.

Vypadá to, že Jake a Leeza na všechnu tu pakáž sami nestačí...

Jack's Headquarters

Po rozhovoru s Jackem doběhněte do protějšího rohu skladiště, kde najdete IRIS. Po aktivaci počítače si můžete vyzkoušet použití jeho základních funkcí, které aktivujete směrovými šipkami. Na malé střelnici si vyzkoušejte střelbu a až vás přestane bavit, tak doběhněte k počítači, u kterého jste začínali. Úvodní trénink ukončíte aktivací Data Portu.

Stern Weapons Facility

Běžte za malou strážní budku u protější stěny a střelte do jedné z nastražených min. Až všechny explodují, tak pokračujte do strážnice, ve které musíte po krátkém rozhovoru aktivovat Data Port. Vaším dalším úkolem je prostřílet se dlouhou chodbou do sektoru A (sledujte mapu). Jde o velké skladiště plné hlídkujících protivníků. Až je všechny postřílíte, tak se podívejte na mapu a najděte na ní šachtu vedoucí do podzemí. Doběhněte k ní a střelte do barelu, který stojí vedle vstupu do podzemí. Exploze vám zablokovaný vstup uvolní a vy můžete slézt dolů. Zastřelte dvojici hlídkujících protivníků a pak doběhněte k jediným odemčeným dveřím.
Uvnitř malé kontrolní místnosti použijte Data Port a po krátké animaci se budete muset z podzemí prostřílet zpět na povrch.

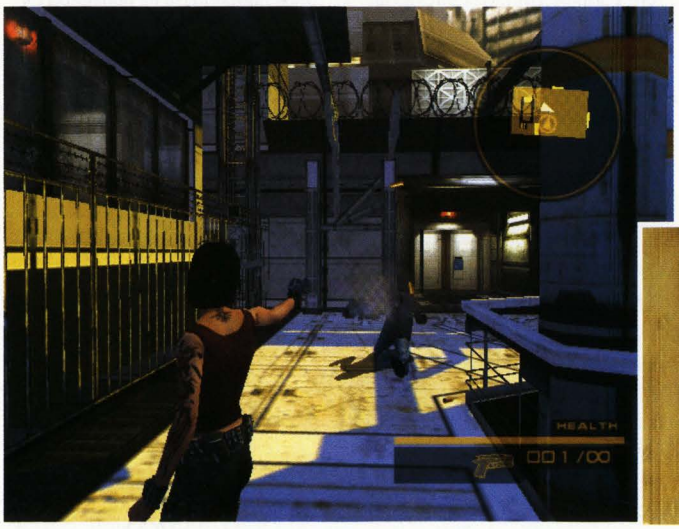
Doběhněte k velkým vratům, která vedou do sektoru B. Zastřelte dvojici číhajících protivníků a ve spojovací chodbě vejděte do dveří vlevo. Střelte do jedné z nastražených min a pak postřílejte všechny protivníky v sektoru B. Až se vám to povede, tak doběhněte ke skladišti číslo 5. U plotu za ním určitě nepřehlédnete hromadu beden, na kterou se musíte dostat. Vylezte tedy na sousední hromadu beden a z ní přeskočte na bedny u plotu. Nyní můžete jednoduše slézt za plot. Po dalších bednách pokračujte do skladiště a uvnitř si vyslechněte krátký rozhovor. Zastřelte protivníka pod vámi a pak seberte baterii, která z něj vypadne. Mezi bednami najdete ležet samopal. Vyjděte ven a až postřílíte další skupinku nepřátel, dojděte ke generátoru, který stojí vedle skladiště. Použijte na něj baterii a pak se vraťte se do skladiště, ve kterém se otevřel vchod do podzemí.

Seberte identifikační kartu, která leží vedle mrtvoly u kontrolního panelu. Pak použijte Data Port a prostřílejte se ke skladišti zbraní. Jeho dveře si otevřete pomocí čtyřmístného čísla, které je uvedeno na identifikační kartě (prohlédněte si ji v inventáři). Uvnitř nejprve postřílejte poslední čtveřici protivníků. Až budou všichni mrtví, tak se na scéně objeví jejich velitel vyzbrojený raketometem. Při boji s ním používejte úhybné kotouly, kterými se můžete vyhnout jeho raketám. Pokud chcete postupovat opatrně, tak se přitiskněte k jednomu z regálů a po několika výstřelech se vždy rychle stáhněte (exploze rakety vás zasáhne i za rohem).

Path to Below

Až se obrovský výtah zastaví, slezte po žebříku na plošinu za výtahem a pokračujte do chodby, kterou se musíte prostřílet do obrovské větrací šachty. Po úzkém ochozu doběhněte až k Data Portu a použijte ho. Pak použijte také nedaleký červený kontrolní panel, který ovládá výsuvný most. Ten vysunete tím, že tlačítky ve spodní části obrazovky rozsvítíte všechna kontrolní světla (použijte kombinaci ABDE). Nyní se prostřílejte až do místnosti se schodištěm. O patro níž pak pokračujte do chodby, na jejímž konci vidíte velkou bednu a barel s výbušninou (dveří vlevo si zatím nevšímejte). Střelte do barelu a jeho exploze vám prorazí cestu do jinak nepřístupné chodby. Použijte ventil na jejím konci a levým analogem točte tak dlouho, dokud se bude ventil otáčet.

Nyní se musíte vrátit na místo, kde exploze barelu prorazila zeď. Zahněte doprava a ve větrací šachtě si počkejte, až přestane ochoz před vámi olizovat obrovský plamen. Pak proběhněte na druhou stranu a v malém výklenku vpravo si všimněte poškozené zářivky. Pomocí skeneru otestujte její probíjející úchyt, který pak můžete zaměřit. Střelte do něj a tím si prorazíte popraskanou stěnu. Použijte další ventil, kterým si otevřete mříž vlevo a v chodbě zastavíte unikající plyn. Pokračujte dál a po zničení nášlapných min se dostanete do dlouhé chodby s několika výklenky. Tou se postupně prostřílejte až na další ochoz uvnitř větrací šachty. Po žebříku na jeho konci slezte o patro níž a zde doběhněte do středu šachty, kde je ochoz přehrazen hromadou šrotu. Dírou v zábradlí seskočte z ochozu a po jeho okraji přeručkujte kolem šrotu.

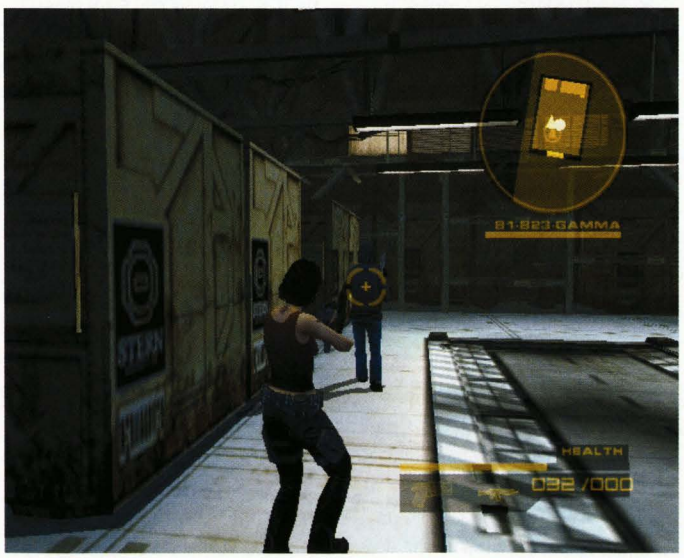


Opět vylezte nahoru a doběhněte ke dveřím vedoucím do malého skladiště. Uvnitř najdete Data Port a na kontejneru za ním musíte sebrat rukojeť ventilu. Vraťte se zpět na ochoz a doběhněte na jeho levý konec. Zde se přitiskněte ke stěně a podél ní projděte po římse na další část ochozu. To samé zopakujte ještě jednou a na dalším ochozu použijte rukojeť ventilu na panel mířící směrem do šachty. Pomocí ventilu si vytáhnete bedny na druhé straně šachty. Pak k nim doběhněte a připravte se na delší přestřelku. Budete se muset prostřílet až ke krátké chodbě, na jejímž konci vidíte vlevo bedny zavěšené na laně. Jejich kovový závěs otestujte pomocí skeneru a pak do něj střelte. Proraženou podlahou seskočte o patro níž a v malé místnosti použijte Data Port. Pak pomocí skeneru otestujte úchyty poklopu, který uzavírá šachtu uprostřed podlahy. Po jejich otestování se můžete na úchyty zaměřit a střelit do nich.

Až slezete do chodby s mříží na konci, tak střelte do jedné z min, které jsou rozmístěny podél stěn. Po proražení mříže odrazte útok malé skupinky protivníků a v šachtě se podívejte směrem doprava. Aktivujte skener a pomocí něj otestujte dva úchyty jeřábu, který je zavěšen napříč šachtou. Úchyty jsou totiž poškozené a nevydrží ani jeden zásah z pistole. Po zničení jeřábu doběhněte na levý konec ochozu, kde najdete kontrolní panel mostu. Tentokrát použijte kombinaci tlačítek BCDE. Přeběhněte na druhou stranu šachty a uvnitř malé místnosti shlédnete krátkou animaci. Po ní pokračujte do dlouhé chodby, kterou se musíte prostřílet až do místnosti s velkými šedými dveřmi. Zastřelte oba hlídkující protivníky a pak vylezte na hromadu beden přímo před vchodem. Z nich přeskočte na protější ochoz a po jeho okraji přeručkujte směrem doleva. Vylezte ke kontrolnímu panelu, kterým si otevřete poslední dveře v úrovni.

Power & Recycling

Prostřílejte se na konec chodby a seběhněte o patro níž. Další chodba je plná jedovatého plynu, takže se musíte pokusit co nejrychleji doběhnout k nejbližším dveřím. Po schodišti za nimi seběhnete na velké otevřené prostranství, kde vás po krátké animaci čeká přestřelka se skupinkou protivníků. Až všechny postřílíte, tak pokračujte směrem doprava. Krátkou chodbou proběhněte do haly se schodištěm, nad kterým hlídkuje protivník vyzbrojený samopalem. Zastřelte ho a vyběhněte do kontrolní místnosti, ve které musíte po zabití dalšího protivníka použít Data Port. Uvidíte krátkou animaci, ve které se vysune kontrolní panel pomocného generátoru. Vraťte se na velké prostranství a po schodech vpravo vyběhněte na vyvýšenou terasu. V malém skladišti kousek od schodiště najdete Circuit Card. S ní vyběhněte opět ven a použijte ji na vysunutý kontrolní panel pomocného generátoru. Tím obnovíte dodávku elektřiny.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Pohyb
- **Pravý analog** » Natáčení kamery a míření
- **Křížek** » Interakce s okolím a střelba
- **Kolečko** » Centrování pohledu/házení granátů
- **Čtvereček** » Úhybný kotoul
- **Trojúhelník** » Nabíjení zbraně
- **R1** » Míření
- **R2** » Rychlé přepínání zbraní
- **R3** » Vylepšené vidění
- **L1** » Skener
- **L2** » Skrčení/plížení
- **START** » Základní Menu
- **Směrová šipka doprava** » Dekódovací software
- **Směrová šipka dolů** » Aktivní úkoly
- **Směrová šipka doleva** » Inventář
- **Směrová šipka nahoru** » Mapa

Mezi výboji proběhněte opět na terasu, na které se musíte prostřílet do místnosti s výtahem. Sjeďte do podzemí, kde vás čeká souboj s další velkou skupinkou nepřátel. Až všechny postřílíte, tak vejděte do skladiště, ve kterém leží na zemi nová zbraň. Jde o pistoli, která vystřeluje elektrické výboje. Na konci chodby vedoucí kolem skladiště pak střelte do výbušného barelu. Proraženou stěnou prolezte do dalšího malého skladiště. Na jeho protější stěně vidíte zářící panel, od kterého vede modře zářící kabel. Panel nejprve otestujte skenerem a pak do něj vystřelte elektrický výboj. Spálením panelu si odblokujete dveře, ke kterým vedl modře zářící kabel. Nyní můžete pokračovat o patro níž. Opět postřílejte všechny protivníky v kontrolní místnosti a pak použijte Data Port. Potom prostřelte jedno z oken vedoucí do další chodby a proskočte na druhou stranu. Běžte směrem doprava a za rohem najdete baterii, kterou musíte použít na regulátor napětí v kontrolní místnosti.

Vaším úkolem je nastavit pomocí regulátoru napětí na 130 V (použijte posloupnost 20, 20, -40, 30 a 100). Nyní můžete opět proskočit oknem a doběhnout ke dveřím na konci chodby. Dostáváte se do další kontrolní místnosti, ve které musíte nejprve sebrat přístupovou kartu ležící vedle Data Portu. Pak Data Port použijte. Tím bohužel aktivujete alarm a budete muset postřílet několik protivníků, kteří na vás zaútočí z ochozu nad kontrolními panely. Po chvilce se otevřou dveře výtahu, ze kterého na vás vyběhnou další protivníci. Až je zastřelíte, tak vyjeďte výtahem na povrch. Po zlikvidování další skupinky nepřátel se budete muset pustit do dekódování přístupové karty. Dekódovací software funguje tak, že musíte doplnit posloupnost, kterou vám hra naznačí prvními třemi čtverci (A - předposlední řádek, B - poslední řádek, C - diagonála vedoucí z levého dolního rohu). Po dekódování přístupové karty můžete procházet všemi dveřmi označenými číslem 1. Za dveřmi u pomocného generátoru najdete malé skladiště s několika užitečnými předměty.

Přeběhněte můstek za generátorem a pokračujte až k dalším dveřím označeným číslem 1. Výtahem za nimi sjedete do chodby plné sršících výbojů. Po krátkém rozhovoru posbírejte plastické výbušniny, které leží ve výklenku na začátku chodby. Vyjeďte zpět na povrch a za můstkem u generátoru slezte po žebříku na skalní římsu. Po ní doběhněte až k prvnímu kondenzátoru, ke kterému musíte položit plastickou trhavinu. Po jejím položení odběhněte do bezpečné vzdálenosti a střelte přímo do trhaviny. Vylezte zpět nahoru a po krátkých schodech vyběhněte na vyvýšenou terasu. Přímo naproti vám jsou bedny zavěšené na magnetickém úchytu. Otestujte ho skenerem a pak na něj vystřelte elek-

trický výboj. Po bednách vylezte na střechu skladiště a ventilátor ve skále zničte plastickou trhavinou. V jeskyni za zničeným ventilátorem pak zničte druhý kondenzátor. Seskočte zpět na vyvýšenou terasu a na jejím vzdálenějším konci se přitisknutí ke zdi protáhněte na úzkou římsu. Stejně jako před chvilkou zničte nejprve ventilátor a pak třetí kondenzátor.

Výtahem sjeďte zpět do chodby, která byla před zničením kondenzátorů plná elektrických výbojů. Nyní můžete chodbou proběhnout a prostřílet se až do velké haly plné páry. Nad každým kontrolním panelem vidíte plánek, na který se můžete podívat pomocí skeneru. Všechny proudy páry jsou na plánku očíslovány a někde v hale je umístěn kontrolní panel se stejným číslem, kterým můžete páru vypnout nebo přepnout do jiného ventilu. Nejprve použijte panely 1 a 2. Díky tomu se dostanete k panelu 3. Po jeho použití opět použijte panel 1 a pokračujte k panelu 5. Po jeho použití můžete doběhnout k panelu 4, kterým se zdánlivě uzavřete v malé části haly. To ale není pravda, protože kolem nového proudu páry 4 můžete přelézt přes bedny, na které pára proudí. Nakonec doběhněte k zelenému kontrolnímu panelu přímo před vámi a jeho použitím aktivujte dvoje bezpečnostní dveře. Zároveň vypnete také všechny zbývající proudy páry. Za dveřmi vedle kontrolního panelu najdete Data Port.

Nyní se podívejte na mapu a začněte se probojovávat směrem k reaktoru. Po chvilce se prostřílíte do chodby s elektrickými výboji. Ty se budou postupně vypínat a vy musíte v pravé chvilce proběhnout vždy k další probíjející bráně. V hale reaktoru nejprve zastřelte dvojici protivníků a pak pomocí kontrolního panelu pootočte reaktor. Po stranách haly vidíte celkem tři výklenky, ve kterých jsou umístěny páky vysouvající konduktory. Jakmile pomocí jedné z nich vysunete první konduktor, tak se kolem reaktoru objeví skupinka protivníků. Postřílejte je a vysuňte druhý konduktor. Po odražení dalšího útoku vysuňte i třetí konduktor a doběhněte k východu z haly. Nyní se musíte prostřílet dlouhou chodbou až k výtahu, kterým vyjedete na povrch. Doběhněte na otevřené prostranství, na kterém vás čeká závěrečný souboj úrovně. Postupujte při něm stejně jako při souboji na konci první úrovně. Z mrtvoly vašeho protivníka vypadne přístupová karta, pomocí které si otevřete šedá vrata za mostem.

Tunnels to Manufacturing

Vejděte do velkého skladiště s několika protivníky. Až je postřílíte, vyběhněte do prvního patra, kde najdete v malé místnosti přístupovou kartu druhé úrovně. Použijte dekódovací software, pomocí kterého musíte kartu odblokovat (A - pravý sloupec, B - otazník natočený směrem dolů, C - jeden čtvereček v dolním pravém rohu a další dva na horním a dolním konci druhého sloupce zleva). Až kartu odblokujete, tak ji použijte ve skladišti na dveře označené číslem 2. Po rozhovoru s Jackem pokračujte do vlhkého tunelu přímo před vámi. Po chvilce doběhnete k mříži. Pomocí skeneru otestujte její zámek a pak do něj střelte. Pokračujte do velké místnosti, ve které budete po krátké animaci poprvé napadeni roboty. Nepřestávejte se pohybovat a pokuste se je postupně postřílet. Pokud se vám to nedaří, tak zkuste hned na začátku zredukovat počet robotů granátem.

Ventilem na podivném stroji vysuňte mříž a po použití Data Portu položte k zadní stěně malé místnosti plastickou trhavinu (na mapě vidíte, že jde jen o tenkou stěnu). Až vyhodíte stěnu do vzduchu, tak postřílejte protivníky, kteří hlídkují na začátku krátkého kaňonu. Pozor si dejte hlavně na protivníka s raketometem. Až budou všichni nepřátelé mrtví, tak doběhněte k proražené části ochozu. Seskočte z ochozu směrem doprava a po jeho okraji přeručkujte za poškozenou část. Seběhněte na dno kaňonu a pokračujte až na jeho konec. Na mapě opět vidíte, že na konci kaňonu začíná za tenkou stěnou úzká chodba. Pomocí plastické trhaviny vyhoďte stěnu do vzduchu a z bezpečné vzdálenosti postřílejte roboty, kteří na vás z chodby zaútočí.

Po schodech na konci chodby vyběhněte do tunelu, kterým projíždí jeden kontejner za druhým. Použijte kontejnery jako štít před laserovými paprsky, které se pohybují podél stěn. Až se dostanete do velké místnosti na konci tunelu, tak se připravte na další útok robotů. Po jejich zničení použijte Data Port a na mapě vyhledejte tenkou stěnu, za kterou vidíte další chodbu. Pomocí trhaviny si prorazte cestu dál a pokračujte do velké haly, ve kterém vás čeká souboj s Ralphem. Ten sice nepoužívá raketomet, ale je stejně nebezpečný jako ostatní závěreční protivníci. Naštěstí na něj platí podobný postup. Až ho zastřelíte, tak seberte pojistku, která leží vedle jeho těla.

Jakmile použijete pojistku na sloup ve středu haly, tak zprovozníte dopravníkový pás s trubkami. Určitě jste si všimli, že skrz tento dopravníkový pás vedou dva průchody. Jakmile se ovšem trubky začnou pohybovat, tak se průchody zavřou. Musíte tedy pás znovu zastavit tak, abyste mohli proběhnout levým průchodem (musí se krýt s mezerou mezi trubkami). Pokud se vám to povede, tak proběhněte do malého prostoru za dopravníkovým pásem a po bednách vylezte na ochoz nad halou. Zde najdete kontrolní panel, kterým posunete kontejner blokující východ z haly. Po použití panelu doběhněte zpět ke sloupu, do kterého musíte opět umístit pojistku. Tentokrát si pás zastavte tak, abyste mohli projít pravým průchodem. Nakonec stačí vylézt do tunelu, ve kterém úroveň končí.

Manufacturing

Postřílejte všechny protivníky v tovární hale a pak se porozhlédněte po Data Portu. Ten vám prozradí, že klíčem k úspěchu bude v této úrovni využívání pojistek. Běžte k výtahu a použijte pojistku na skříňku vedle jeho kontrolního panelu. Pak sjeďte výtahem do podzemí a prostřílejte se do slévárny. Zde vylezte po žebříku na plošinku nalevo od vchodu a vyndejte pojistku ze skříňky. Tím deaktivujete otočný most. Stejnou cestou se vraťte do vstupní tovární haly a vyndejte pojistku ze skříňky u výtahu. Nyní máte pojistky dvě. Jednu použijte na skříňku aktivující linku s kontejnery. Druhou pak na skříňku u velkých šedých dveří. Těmi pak projděte do tunelu, ve kterém využijete kontejnery jako krytí před lasery. V montážní hale za tunelem pak po krátké animaci postřílejte všechny protivníky. Při přestřelce si dávejte pozor hlavně na dvojici těžkooděnců se samopaly.

Až budou všichni protivníci mrtví, postupujte od vchodu směrem doleva a najděte Data Port. Jeho ak-

tivací si otevřete dveře, kterými musíte pokračovat do chodby plné jedovatého plynu. Pokud máte málo zdraví, tak použijte alespoň malou lékárničku. Chodbou doběhněte až k nejbližším dveřím, které vedou do malé místnosti s dvojicí protivníků. Zastřelte je a skrz sklo zlikvidujte také protivníka v sousední kontrolní místnosti. Pak oknem prolezte a kontrolním panelem aktivujte výtah. Vedle panelu najdete injekční stříkačku s protijedem. Použijte jí a dlouhou chodbou s plynem se prostřílejte zpět do montážní linky. Odtud pokračujte velkými šedými dveřmi do výtahu, který jste si před chvilkou aktivovali. Použijte jeho kontrolní panel a vyjeďte do nejvyššího patra.

Zde budete muset nejprve postřílet protivníky, kteří budou prakticky všude kolem vás. Až se jich zbavíte, tak si spusťte můstky po obou stranách výtahu a běžte do západní chodby, ve které budete muset zničit dva automatické raketomety. Při souboji s nimi využijte úhybné kotouly. Pokud je dobře načasujete, tak se raketám snadno vyhnete. Na konci chodby najdete kromě Data Portu také důležitou injekci s protijedem a pásek pro další zvýšení kapacity vašeho inventáře. Nyní běžte do východní chodby, před kterou si musíte vzít dávku protijedu. Pak se musíte chodbou co nejrychleji prostřílet do místnosti, ve které najdete pojistku. Použijte jí na skříňku vedle dveří a pak si jí opět vezměte. Vraťte se do výtahu a sjeďte do prostředního patra. Kolem vás jsou nyní troje dveře, které jsou označeny písmeny a díky pojistce je můžete postupně aktivovat. Nejprve si otevřete dveře C, za kterými najdete výrobní linku rozdělenou dopravníkovými pásy na několik částí.

Než začnete po hale pobíhat, tak z ochozu u vchodu postřílejte všechny protivníky. Pak seběhněte k levému dopravníkovému pásu a po něm doběhněte ke kontrolnímu panelu v rohu haly. Použijte ho a po dopravníkovém pásu nyní můžete seběhnout k druhému panelu u stěny. Po jeho použití se vraťte na ochoz u panelu v rohu a z něj seskočte na druhý dopravníkový pás. Po něm doběhněte ke třetímu panelu a použijte ho. Nyní se musíte vrátit středem haly k panelu u stěny a použít ho podruhé. Až vylezete na dopravníkový pás, tak rovnou použijte podruhé i panel v rohu. Nyní můžete přes dopravníkové pásy přelézt až na druhou stranu haly, kde najdete malou navigační jednotku. S ní se vraťte ke vchodu a doběhněte na konec dlouhého ochozu, který se táhne kolem celé haly. Do přístroje na jeho konci vložte navigační jednotku a všimněte si čísla, které se objeví v jeho horní části. Nyní vyběhněte na nejvyšší plošinku v hale a použijte přístroj, ve kterém musíte pomocí tlačítek zadat číslo z přístroje (jakmile zadáte první číslici, tak zmáčkněte tlačítko NEXT). Pokud jste zadali číslo správně, tak linka vyrobí první ze tří součástek, které potřebujete k sestrojení rakety.

Vraťte se do výtahu a pojistku nyní použijte na dveře označené písmenem B. Za nimi najdete halu plnou velkých nádrží. Seběhněte po schodech dolů a mezi nádržemi se prostřílejte až k nádobě s chemikálií A. Pak pokračujte ke schodišti, u kterého najdete plánek 1 (ten budete potřebovat později). Nad schodištěm najdete přístroj pro míchání chemikálií. Zatím do něj můžete vložit chemikálii A. Dál pokračujte po žebříku a v horní části haly budete muset přeskakovat po malých plošinkách, mezi kterými občas plive oheň. Plošinky u stěny jsou spojeny římsou, po které přejdete přitisknutí ke zdi. Nakonec se dostanete na konstrukci, po které musíte přeručkovat na můstek vlevo. Po něm doběhněte na velkou nádrž, za kterou najdete chemikálii B. S ní doběhněte k plamenu, který zastavíte ventilem na jeho trysce. Nakonec stačí vložit chemikálii B do přístroje na konci haly a máte druhou potřebnou součástku.

Ve výtahu nyní pokračujte do dveří A. Těmi se dostanete do výrobní haly, ve které můžete pomocí laseru vyřezat dvě součástky. Nejprve postřílejte všechny protivníky a pak doběhněte do malé kontrolní místnosti v zadní části haly. Zde najdete plánek 2 a pomocí velkého kontrolního panelu aktivujete lasery. V hale nyní musíte najít jeden ze dvou laserů. Potřebujete už jen jednu součástku, tak je jedno, který z nich použijete. Vedle laseru máte vždy zobrazený plánek součástky, kterou potřebujete vyřezat. Až si plánek zapamatujete, tak použijte panel pro zadávání tvaru součástky. Na něm musíte pomocí souřadnic vlevo nakreslit součástku, aniž by se čáry křížily nebo vytvářely diagonály. O něco jednodušší součástku 1 vyřežete pomocí souřadnic B3-C3-C2-H2-H5-E5-E6-D6-D8-B8. Součástku 2 pak můžete vyřezat souřadnicemi F1-F3-G3-G4-H4-H5-F5-F9-D9-D8-B8-B7-C7-C6-D6-D1.

Nyní máte všechny tři součástky potřebné k sestrojení rakety. Seberte pojistku ze skříňky u dveří A a vraťte se do haly s montážní linkou. Prostřílejte se k ovládacímu panelu, kterým linku spustíte. Po vyrobení rakety se vraťte do výtahu a sjeďte do nejnižšího patra. Zde použijte skener na raketu a díky tomu získáte její sériové číslo. Doběhněte ke dveřím v protějším rohu a vložte pojistku do skříňky, která aktivuje červený kontrolní panel. Na něm zadejte sériové číslo rakety, po aktivaci dveří seberte pojistku a dveřmi vpravo proběhněte do slévárny. Zde s pomocí úhybných kotoulů vymanévrujte protivníka s raketometem. Až ho zastřelíte, tak v místnosti na druhé straně slévárny seberte přístupovou kartu třetí úrovně. Vraťte se do místnosti s výtahem a u dveří třetí úrovně dekódujte přístupovou kartu (A - čtyři tečky v předposledním řádku, B - dvojitá diagonála, C - písmeno L natočené doprava). Doběhněte do kontrolní místnosti a na regulátoru napětí nastavte napětí 150 V (použijte posloupnost 20, 20, -30, 40 a 100).

Nyní se vraťte do slévárny a hned za vchodem zahněte doprava. Po úzké římse projděte ke dveřím, od kterých můžete vylézt po žebříku na plošinku se skříňkou. Použijte na ní svou pojistku a aktivujte tak otočný most. Po římse se dostanete zpět k mostu. Běžte k jeho kontrolnímu panelu a po otočení mostu doběhněte do místnosti, ve které najdete Che (místnost je označená na mapě). Závěrečný souboj bude tentokrát trochu těžší než obvykle. Che totiž musíte vymanévrovat tak, abyste se jí dostali do zad (jakmile se rozeběhne proti vám, tak udělejte kotoul do strany). Po svém výpadu se Che pokaždé zastaví a vy jí můžete párkrát střelit do zad (doporučujeme vám útok na co nejmenší vzdálenost). Občas začnou z podlahy šlehat plameny. Mříží podlahy sledujte hořáky, abyste věděli, kam máte před plameny uhnout.

Ground Level
Doběhněte k žebříku, který vede do vodního kanálu. Tím se musíte prostřílet k žebříku na druhé straně. Pokračujte dál a úzkými uličkami se prostřílejte až k mříži se třemi zámky. Použijte na ně skener a pak do nich střelte. Po chvilce se dostanete na větší dvorek, na kterém vás čeká krátká animace. Po ní musíte postřílet skupinku protivníků, kteří vás napadnou. Nejprve zastřelte dvojici vpravo a pak postupujte směrem doleva. Až budou všichni mrtví, tak běžte do krátké slepé uličky, ve které najdete rukojeť ventilu. S ní doběhněte k mříži, kterou si nyní můžete díky ventilu vysunout.

Tunnels to Entertainment
Na začátku úrovně bude vaším úkolem krýt Che. Naštěstí máte k dispozici pušku s neomezenou zásobou munice. Pokud navíc podržíte její spoušť, tak se změní zaměřovač a zbraň se automaticky přepne na raketomet (můžete zaměřit i několik cílů najednou). Základem úspěchu je zapamatovat si směry, ze kterých roboti útočí. Až se vám podaří úkol splnit, tak slezte po žebříku do údolí a doběhněte na jeho druhý konec (s ničením robotů se nezdržujte). Za šedými dveřmi slezte do vlhkého kanálu, ve kterém vám díky vlhkosti nefunguje mapovací zařízení. Naštěstí vám nehrozí žádné hrozné bloudění, takže se můžete plně soustředit na boj se skupinkami robotů. Na konci kanálu použijte plastickou trhavinu, kterou si prorazíte cestu skrz popraskanou zeď.

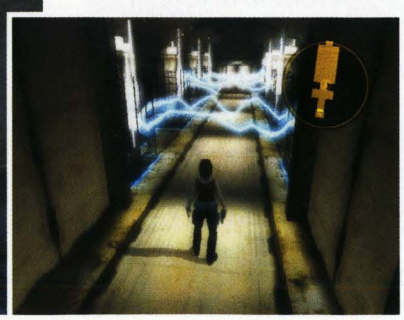
Dostanete se do velké haly, ve které budete napadeni skupinkou robotů. Až je postříláte, tak na vás vyběhne další skupinka ze zdi. Po jejich likvidaci projděte proraženou zdí k ventilu, kterým si vysunete mříž v hale. Vraťte se do ní a v rohu vedle vysunuté mříže uvidíte vysunovací žebřík se zámkem. Zámek otestujte skenerem a pak do něj střelte. Vylezte nahoru a po okraji ochozu přeručkujte kolem hromady beden. Nyní se budete muset prostřílet až ke dveřím, za kterými najdete chlapíka s kontrabandem. V krátké animaci ale spadnete o patro níž a budete se opět muset prostřílet až k mříži, kterou si vytáhnete nedaleko umístěným ventilem. Dostanete se chodby, kterou jste před chvilkou proběhli. Opět projděte dveřmi na jejím konci a pomocí skeneru otestujte dva zářící panely na druhé straně místnosti. Pak na ně použijte elektrické výboje a přes spuštěný můstek přeběhněte do místnosti s šedými dveřmi. Použijte ovládací panel na ochozu a pak proběhněte do další úrovně.

Entertainment
Doběhněte na konec můstku a pak seběhněte po schodech pod něj. Na stěně vidíte modře zářící kabel (myslíme ten naproti schodišti), který napájí ochranný systém nedalekých dveří. Na mapě vidíte, že kabel vede do malé místnosti za stěnou. Použijte plastickou trhavinu a prorazte stěnu. Pak pomocí skeneru otestujte zářící panel a následně ho spalte elektrickým výbojem. Nyní můžete pokračovat do dlouhé chodby, ve které se Leeza zastaví u jednoho z kontrolních panelů. Po animaci pokračujte dál a doběhněte až na roh, za kterým vidíte početnou skupinku nepřátel. Kousek za rohem je na stěně zářící panel, který musíte nejdřív otestovat skenerem a pak zničit elektrickým výbojem. Tím spustíte lasery, které zabijí všechny protivníky. Nyní musíte chodbu plnou laserů překonat díky bednám u levé stěny. Na konci chodby proběhněte dveřmi do westernového studia.

Jakmile vstoupíte do studia, tak budete napadeni skupinkou kovbojů. Prostřílejte se až na konec ulice, kde vás napadne další skupinka ze stodoly vpravo. Stodolou proběhněte do další ulice, kde vás čeká souboj s osamoceným pistolníkem. Pak běžte ke dveřím na konci ulice a všimněte si tří symbolů, které jsou zobrazeny nad nimi. Nyní musíte doběhnout na druhý konec ulice, kde najdete jednorukého banditu. Použijte ho a zastavte jeho bubny tak, abyste získali stejnou řadu symbolů jako nade dveřmi (zapamatujte si symbol předcházející tomu vašemu a pak to půjde snadno). Jakmile se dveře otevřou, tak se můžete prostřílet do porno studia. Postřílejte skupinku protivníků a pokračujte do skladiště, ze kterého právě odvádějí Hanka. Stejně jako on projděte velkými šedými dveřmi vpravo do dalšího skladiště.

Zde vás čeká souboj s protivníkem, který používá granátomet. Doporučujeme vám obejít ho. Není totiž příliš vnímavý a díky tomu se mu snadno dostanete do zad. Pak stačí zvolit některou z účinnějších zbraní (doporučujeme brokovnici) a zbytek už je snadný. U mrtvoly najdete přístupovou kartu čtvrté úrovně. Rovnou jí můžete dekódovat (A - kratší L v pravém dolním rohu, B - zrcadlový obraz druhého čtverce, C - prostřední a předposlední řádek). Pak se vraťte do předchozího skladiště, kde nyní můžete projít dveřmi s číslem 4. Dostanete se do dalšího skladiště plného protivníků. Prostřílejte se tedy do další spojovací chodby, ve které budete muset proklouznout skrz tři laserové mřížky (samozřejmě musíte proběhnout podél stěny). Dostáváte se do sci-fi studia. Zde budete muset nejprve postřílet několik dvojic protivníků, kteří se budou postupně objevovat zhruba ve středu studia. Využijte kulisy a kryjte se v jednom z rohů.

Až všechny postříláte, tak se



v rohu objeví řada malých kontrolních panelů. Použijte druhý panel zprava a vysunete se vám žebřík vedoucí na ochoz nad studiem. Po něm se prostřílejte až na schodiště vedoucí do dalšího patra. V něm doběhněte na konec dlouhé chodby a skrz komunikační centrum se prostřílejte do kontrolní místnosti. V té opět všechny postřílejte a pak použijte kontrolní panel pod obrovskou obrazovkou. Vaším úkolem je nalézt libovolné tři symboly (jde o princip pexesa). Pokud se vám to povede, tak aktivujete jednorukého banditu před hlavní kontrolní místností. Vraťte se do chodby nad sci-fi studiem a pokračujte směrem do středu úrovně. Dostanete se až k hlavní kontrolní místnosti. Postřílejte protivníky na chodbě a pak si pomocí jednorukého bandity otevřete dveře. V kontrolní místnosti po krátké animaci seberte modul pro vylepšené vidění (leží na hvězdě uprostřed místnosti).

Nyní vyběhněte zpět na chodbu a pokračujte směrem doprava. Dostanete se do chodby, která je plná neviditelných min. Použijte vylepšené vidění (R3) a miny zničte jako obvykle. V další chodbě najdete výtah, kterým sjedete do skladiště v přízemí. Pokud chcete, tak si předtím můžete v kantýně vpravo zastřílet a doplnit zásoby munice. Ve skladišti se podívejte na desku s fotkou Psycho Star. Směrem doleva od ní vede modře zářící kabel, který končí na druhé straně skladiště ve zdi. Na mapě vidíte, že je za zdí malá místnost. Vyhoďte tedy zeď do vzduchu a použijte vylepšené vidění. Díky němu uvidíte zářící panel, který můžete po otestování skenerem zničit pomocí elektrického výboje. Tím si zpřístupníte třetího jednorukého banditu. Pomocí něj si otevřete dveře v sousedním skladišti (dovede vás k nim modře zářící kabel).

Dveře otevřené jednorukým banditou vedou do hororového studia. Nemusíte se bát žádného boje. Podívejte se na okno za psacím stolem, na kterém je po stranách šest znaků měsíce a slunce. Natočte obrazy v místnosti tak, aby tématicky odpovídaly schématu na okně (vršek okna odpovídá psacímu stolu). Když se vám to povede, tak se socha uprostřed místnosti posune a vy můžete sebrat přístupovou kartu páté úrovně. Jako obvykle jí můžete rovnou dekódovat (A - poslední sloupec a řádek, B - všechny tečky posunuté o 1 pozici doprava, C - prostřední a poslední řádek). Vraťte se do skladiště s třetím jednorukým banditou a otevřete šedé dveře, za kterými je chodba s neviditelnými lasery. Opět použijte vylepšené vidění, díky kterému můžete chodbou proběhnout. Dostáváte se zpět na začátek úrovně. Seběhněte po schodech pod můstek a pomocí vylepšeného vidění uvidíte dříve neviditelný zářící panel. Jako obvykle použijte nejprve skener a pak elektrický výboj.

Nově zpřístupněnými dveřmi se dostanete do chodby s dvojicí automatických raketometů. Chodba vede do vězení, ve kterém je zavřený Hank. Po rozhovoru s ním pokračujte do hlavní kontrolní místnosti, která opět bliká na vaší mapě. Před ní si připravte některou z účinnějších zbraní, protože jí budete potřebovat. Uvnitř vás totiž čeká závěrečný souboj úrovně, ve kterém bude vaším protivníkem Psycho Star. Nyní několik rad. Pokud se váš protivník rychle přesunuje po místnosti, tak se mu jen vyhýbejte (stejně ho nemůžete zaměřit). Jedinou vhodnou příležitostí pro útok je chvíle, kdy před sebou materializuje několik svých dvojníků. Psycho Star je zranitelný jen chvilku, tak se za skupinku dvojníků pokuste dostat úhybným kotoulem a co nejrychleji do něj vystřelte. Postupně začne používat nové útoky, kterým se časem naučíte vyhýbat. K útoku ale volte stále jen situaci se skupinkou dvojníků.

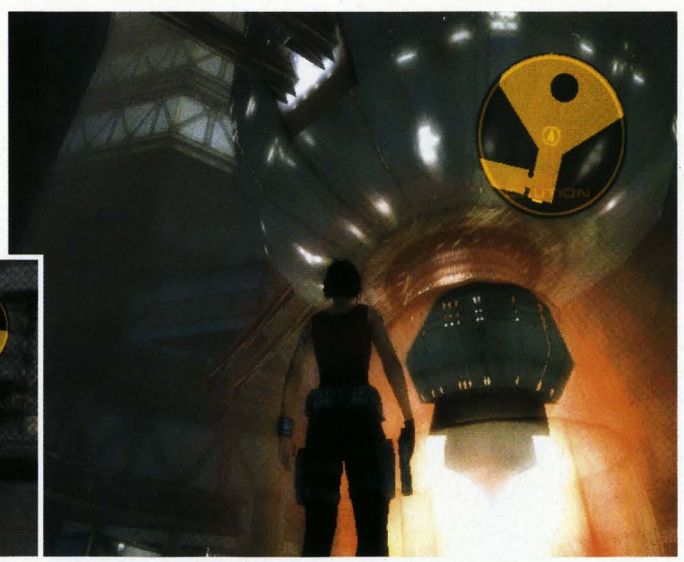
Stern Corporation HQ

Nejprve postřílejte všechny protivníky ve vstupní hale. Jakmile se vám to povede, tak přijede další skupinka výtahem. Po jejich likvidaci vyjeďte výtahem do zasedací místnosti, kde můžete po krátké animaci použít Data Port. Pokračujte po schodech na střechu, kde už na vás čeká Hank Redwood. Souboj bude velmi jednoduchý, protože se stačí stále pohybovat.

The Maze Studios

Vyběhněte ze své cely a nejprve běžte do cely vpravo. V té najdete malou lékárničku, kterou byste si měli šetřit až do závěrečného souboje úrovně. V cele vlevo pak najdete IRIS. Po aktivaci počítače proběhněte spojovací chodbou do první arény. Zde je vaším úkolem proběhnout v časovém limitu neviditelným bludištěm. Stěny se naštěstí zviditelní ve chvíli, kdy se k nim přiblížíte. Ve druhé aréně je váš úkol také poměrně jednoduchý. Musíte postupně šlapat na všechna tlačítka, která se budou rozsvěcet v rozích arény. Hlavním nebezpečím pro vás budou probíjející dlaždice, které jsou opravdu smrtící (musíte se naučit poznat, které dlaždice začnou v dalším kole probíjet). Pohyblivý laser je naštěstí pomalý, takže by vám od něj nemělo hrozit větší nebezpečí.

V poslední aréně budete absolvovat několik kol boje v měnícím se prostředí. Na začátku je aréna plná stěn, takže nebude problém schovat se. Stěny se ale budou postupně zasouvat, což hraje ve váš neprospěch. Musíte se naučit pořadí, v jakém se budou vaši protivníci objevovat na scéně. Pokud je stihnete postřílet, ještě než se rozkoukají, tak půjde o velmi snadnou záležitost. Závěreč-



ný souboj je bohužel trochu nefér. Vaším protivníkem bude obrovský robot, proti kterému nemáte čelně žádnou šanci. Stále tedy používejte úhybné kotouly a pokuste se mu dostat do zad. Jakmile se vám to povede, tak do něj pusťte co nejdelší dávku ze samopalu. Pokud budete mít štěstí, tak stačí pouhé dvě dávky.

Abandoned Subway System

Po žebříku na konci tunelu slezte do stanice metra. Seskočte na koleje a prostřílejte se až na konec tunelu. Tam budete z obou stran napadeni roboty, kteří by vám ale neměli nadělat moc starostí. Až je postříláte, tak v malé místnosti na konci tunelu seberte baterii. Až se budete vracet do stanice, tak ve výklenku vlevo seberte rukojeť ventilu. Pomocí ní si vytáhněte mříž napravo od kolejí. Uvnitř najdete kus kabelu. Vylezte zpět na nástupiště a po otestování skenerem střelte do zámku na malé brance. Za ní najdete generátor, na který musíte použít baterii z konce tunelu. Nyní můžete použít aktivovaný Data Port. Pak jděte k vlaku na konci nástupiště a na panel napravo od jeho dveří použijte kus kabelu.

Proběhněte vagónem a za ním se prostřílejte až na konec tunelu. Za pravou stěnou vidíte na mapě dlouhou chodbu. Použijte plastickou trhavinu a na konci chodby zničte zámek na mříži. Pak skenerem otestujte zářící panel, na který musíte použít elektrický výboj. Tím si dočasně vysunete mříž u odstaveného vagónu metra. Pokud se k mříži nestihnete prostřílet, tak se k panelu vraťte a znovu na něj použijte elektrický výboj. Až slezete po dalším žebříku, tak vás čekají dvě dlouhé místnosti plné pohyblivých laserů. Využijte sloupy a proběhněte až do třetí místnosti. Zde musíte na stěnu vpravo použít výbušninu, díky které si zpřístupníte malý výklenek. Seberte v něm rukojeť ventilu, kterým si pak vysunete řadu sloupů. Za místností vám doporučujeme použít Data Port.

Po žebříku vpravo slezte do dalšího tunelu. Až se budete blížit k nástupišti, tak si dávejte pozor. Ze stropu se totiž vysune automatický kanón. Bojujte s ním na co největší vzdálenost, protože má velký rozptyl (nezapomeňte se pohybovat). Pak běžte k nástupišti, ale ještě na něj nelezte. Místo toho rovnou z kolejí zlikvidujte druhý kanón, který se vysune nad východem. Po jeho zničení si musíte vysunout mříž před schodištěm. V okolí nástupiště jsou umístěny celkem čtyři zářící panely, které budete muset zničit pomocí elektrických výbojů. První je nalevo nad mříží a druhý na vlaku na konci tunely. Další dva jsou neviditelné. Třetí panel je nad klecí na konci nástupiště a poslední najdete na větracím otvoru zhruba uprostřed nástupiště. Nyní vyběhněte po schodech až k žebříku, po kterém musíte pokračovat hlouběji do podzemí.

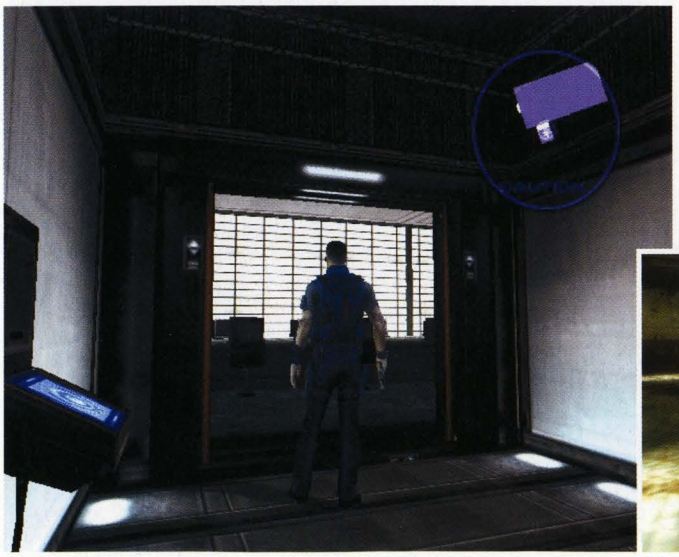
Research & Execution

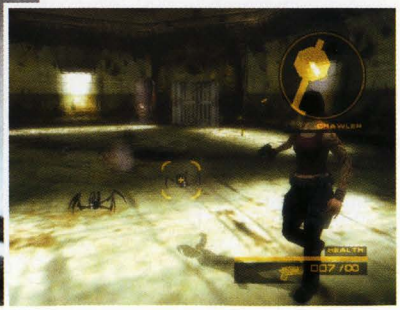
Probojujte se až do vstupní haly, ve které najdete kancelář s Data

Portem a dva výtahy. Nejprve běžte do kanceláře, kde najdete digitální záznam 1. Vraťte se do haly a použijte výtah vlevo. Dlouhou chodbou se probojujte do výzkumného oddělení A, kde vás jako obvykle nejprve čeká vyčistění chodeb od protivníků. Pak běžte do malé laboratoře napravo od vchodu. Uvnitř budete napadeni kyborgem, kterého byste měli snadno zlikvidovat. Až bude po něm, tak se porozhlédněte kolem a u jednoho z kontrolních panelů najdete přístupovou kartu šesté úrovně. Rovnou se pusťte do jejího dekódování (A - tečka na začátku předposledního řádku a tři tečky v pravém dolním rohu, B - malé L v levém horním rohu a dvě diagonální tečky v pravém horním rohu, C - obrazec z prvního čtverce v levém horním rohu). S dekódovanou přístupovou kartou se nyní musíte probojovat zpět k výtahu. Při boji s automatickými kanóny vám doporučujeme využít toho, že se kanóny musí občas nabíjet.

Ve vstupní hale použijte druhý výtah a sjeďte do výzkumného oddělení B. Zde opět nejprve postřílejte všechny protivníky a pak běžte do laboratoře napravo od vchodu. V ní zastřelte další protivníky a v rohu seberte podivný symbol ve tvaru A. Nyní můžete pokračovat do protější laboratoře, ve které najdete Che. Po její sebevraždě najděte roh, ve kterém je na zemi nakreslen červený trojúhelník. Podívejte se nad sebe a skenerem otestujte zámky na nepřehlédnutelné mříži. Až do nich střelíte, tak můžete prolézt ventilací do chodby s dalšími protivníky. Postřílejte je a pokračujte směrem do kontrolní místnosti, kterou máte označenou na mapě. Po krátké animaci použijte Data Port, který aktivuje dříve vypnuté dveře. Díky tomu můžete proběhnout krátkou chodbou do výzkumného oddělení A. Vejděte do dříve nepřístupné laboratoře, ve které najdete kromě několika protivníků také skříňku s protijedem. Ten můžete rovnou použít a proběhnout do místnosti, ve které ještě před chvílí ležela Leeza.

Použijte Data Port, který vám na mapě vyznačí nový cíl. Pak seberte detonátor, který leží vedle jednoho z ovládacích panelů a u dveří seberte další dávku protijedu. Nyní se musíte vrátit do chodby mezi oběma výzkumnými odděleními. Najdete zde dva generátory, které napájejí laserovou mřížku před výtahem. K oběma položte nálože plastické trhaviny a pak dojděte k mřížce. Použijte detonátor a výtahem vyjeďte do druhé kanceláře. Použijte Data Port u ovládacího panelu vlevo a pak projděte do první kanceláře.





V tajné skrýši za knihovnou najdete digitální záznam 2. Nyní se musíte vrátit do výzkumného oddělení B a prostřílet se k výtahu. Před ním jsou ale dveře, které mají po stranách senzory pro snímání hlasu. Oba senzory otestujte skenerem a pak použijte digitální záznamy z kanceláře. Výtahem za dveřmi sjedete do nejhlubší části úrovně.

Nejprve postupujte směrem doleva od výtahu. Doběhněte až k Data Portu, který vám doporučujeme použít. Pak proběhněte malou Zoo a dostanete se až do laboratoře, ve které pracuje Candy Floss. Po krátkém rozhovoru zjistíte, jak může vypadat souboj s rozzuřeným zubařem. Jako zbraně si zvolte pistoli vystřelující elektrické výboje a brokovnici. Vyhýbejte se zubařovým útokům (pokud ho chcete dočasně zneškodnit, tak na něj použijte elektrický výboj) a pomocí elektrických výbojů dočasně vyřaďte generátor jeho štítu (v rozích jsou čtyři generátory a z těch aktivních vycházejí podivné paprsky). Jakmile se vám podaří vypnout Candy Flossovi štít, tak se přepněte na brokovnici a aktivujte vylepšené vidění. Přiběhněte k němu co nejblíže a jednou vystřelte. Postupem času budete muset ničit víc generátorů najednou a občas musíte také odrazit útok kyborgů. Nejde ale o těžký souboj. Po jeho úspěšném zvládnutí se prostřílejte zpět k výtahu a otevřete nouzový východ.

Liberty

Na začátku úrovně musíte následovat M3WM a cestou postřílet všechny roboty, kteří vás napadnou. Po chvilce se dostanete do vstupní haly Liberty. Po krátké animaci použijte nejprve Data Port a potom panel na opačné straně podivné sochy. Hra vám zadá sérii otázek, které fungují jako IQ test. Otázky se mění, takže vám nemůžete poradit jednotlivé odpovědi. Pokud testem projdete, tak vás napadne dvojice velkých robotů, se kterými jste se už jednou setkali jako Leeza (pokud nedosáhnete dostatečného IQ, tak vás napadne celá armáda robotů). Z obou robotů vypadnou kulovité vysílače, které musíte umístit do otvorů po stranách dveří vedoucích do hloubi základny. Vaším dalším úkolem je probojovat se do velké haly, ve které budete napadeni dalšími velkými pavouky. Po boji s nimi pokračujte dál a po nějaké době se probojujete až k výtahu, kterým sjedete hluboko do podzemí.

Doběhněte do velké místnosti, ve které už na vás čeká několik neaktivních robotů. Až je všechny zničíte, tak se porozhlédněte kolem. U stěn místnosti najdete čtyři ovládací panely, které budete muset použít. Při tom vás napadne další dvojice mechanických pavouků. Pokuste se je vymanévrovat a dokončete aktivování panelů. Po aktivaci posledního z nich rychle proběhněte zničenými dveřmi a pokračujte do haly, ve které je uvězněna Leeza. Po rozhovoru použijte Data Port, který má dost netradiční tvar (má tři obrazovky). Nyní musíte použít nedaleký výtah, kterým vyjedete do haly ze začátku úrovně. Přeběhněte na druhou stranu, kde najdete místnost s prezidentem. Seberte kulovitý vysílač naproti němu a stejnou cestou se vraťte do místnosti, kde byla uvězněna Leeza. Použijte vysílač na otvor vedle Data Portu a výtahem sjeďte k hlavnímu procesoru.

Po dlouhé animaci budete muset zabít dvojici mechanických pavouků. Až se vám to podaří, tak běžte do místnosti koprocesoru A. Tam postřílejte malé robůtky a výtahem vyjeďte do nejvyššího patra. Pokračujte do kruhové místnosti s rotující plošinou. Zde vás čeká souboj s dost nepříjemným kyborgem. Naučte se vyhýbat jeho útokům (používejte úhybný kotoul) a pokuste se mu dostat do zad. Na nich vidíte zářící štít, který mu umožňuje stále si doplňovat zdraví. Použijte elektrický výboj, pomocí kterého musíte štít postupně zničit. Až se vám to povede, tak můžete na kyborga zaútočit čelně. Pokuste se mu ubrat co nejvíce zdraví, protože kyborg si ho za chvíli dojde dočerpat. Jakmile dojde ke generátoru, tak na něj použijte elektrický výboj. Po zničení generátoru musíte celý postup opakovat. Až se vám podaří kyborga zlikvidovat, budete dál pokračovat jako Leeza.

Prostřílejte se k výtahu, kterým sjedete do místnosti koprocesoru A. Až se před vámi aktivuje štít dveří, tak si vyskočte na výstupek s granáty. Počkejte si, až paprsek těsně nad podlahou projede celou místností. Až se deaktivuje štít na dveřích ke koprocesoru B, tak můžete pokračovat oklikou až k hlavnímu procesoru. V krátkých spojovacích chodbách použijte vylepšené vidění na odhalení neviditelných laserů (pohyblivému laseru se vyhnete pouhým skrčením). U hlavního procesoru musíte porazit dvojici pavouků. Pomocí jejich kulovitých vysílačů si pak otevřete výtah, kterým sjedete až k jádru. Zde musíte ve vstupní místnosti zvolit správnou kombinaci nášlapných dlaždic. Použijte vylepšené vidění a nad vchodem k jádru uvidíte desku s tečkami, které odpovídají dlaždicím. Tečky jsou barevně rozlišené a každá barva označuje kombinaci pro jedny dveře.

Až použijete oba kulovité vysílače, tak se konečně dostanete k samotnému jádru. Po jeho aktivaci začněte střílet libovolnou zbraní do desek kolem jádra. Až zničíte všechny desky, použijte elektrické výboje na deaktivaci jádra. Jakmile se vám to povede, běžte k libovolnému panelu. Po jeho použití musíte v časovém limitu zadat podle vzoru tři posloupnosti tlačítek. Když se vám to povede, tak se panel zasune do stropu a vy musíte celý postup opakovat. Až budete čelit několika laserovým paprskům, tak vám doporučujeme zůstávat stále za jedním ze sloupů. Vykoukněte jen ve chvíli, kdy se bude měnit směr otáčení. To je totiž situace, ve které můžete chvilku útočit bez obav o svou bezpečnost. Souboj končí úspěšným zasunutím čtvrtého panelu.

Jakub Holý

Onimusha 3

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In house ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 85%

Špičkové bojování a skvělá grafika v o něco slabším příběhu, než jsme byli zvyklí.

Třetí Onimusha se vydařil, tak jsme ho pro vás prošli, prozkoumali a rozpitvali.

TIPY A TRIKY

Postavy

Hrajete za dvě postavy, pozor na to, že za každou trochu jinak.

SAMANOSUKE je prostě samuraj. **Specialitka:** Když držíte R1, můžete ⊗ rychle vystřelit z luku. Když ⊗ podržíte, automaticky zamíříte na nejbližšího pozemního protivníka, jinak mají přednost létavci.

JACQUES bije padouchy bičem. ⊗ bije jinak (většinou rozmáchleji), ⊗ při stisknutém R1 buď vyskočí (je-li za co se chytit), nebo hodí nějakým předmětem (je-li tam), nebo prostě bouchne. **Specialitka:** Nabijete-li bič podržením R1, můžete úderem chytit protivníka (a pak ho páčkou hodit třeba na dalšího nebo úderem postřelit) - čím vyšší nabití (záleží na levelu rukavice), tím silnějšího padoucha můžete lapit.

Onimushaaa!

Skvělá novinka od minula - v onimushu se proměňujete řízeně! Když máte všechny „velké fialové" duše, stačí zmáčknout pravou páčku (R3) a jste onimusha - nesmrtelní, s nějakou tou magií a supersilnými údery. Do tohoto stavu se také dostanete automaticky, když jsou sloty na duše plné a někdo vás zabije. Poučení: Do souboje s bossy vždy s plnou nádrží.

Issssseny

Issenů (criticals) jsou celkem tři druhy. Základní z jedničky - sekněte v okamžiku, kdy už už dopadá úder protivníka. S krytem - v okamžiku dopadu úderu zmáčkněte kryt (záblesk) a hned úder (smrt). Řetězový - po úspěšném issenu zmáčkněte úder a další a další. a davy nepřátel padají, na kousky rozlámané. Trénujte si issseny na pomalých potvorách (zombíci) nebo v tréninkovém módu. Po dohrání hry na „Hard" se zpřístupní „Issen mode", kde normální údery nefungují.

Ako s Ako?

Ako poletuje a ukazuje, jakého nepřítele máte zalokovaného. Pravou páčkou to můžete měnit. Když uvidí speciální truhlu, zavýská - ⊗ ji tam pošlete. Když něco přinese, ⊗ to seberte.

Vesty: Různé vesty, které můžete Ako navlékat v inventáři, mají různý účinek, tady je kompletní seznam i s místem nálezu.

Modrá (blue) - Hory. Duše létají k rukavici rychleji.

Červená (red) - Stoky. Všechny duše (kromě velkých „onimusha duší") jsou červené, tedy na upgrady (žádné zdraví, žádná magie).

Zelená (green) - Notre Damme. Můžete vysávat i živé démony. Skvělé, když je hodně pomalých zrůd všude okolo vás - uhýbejte a sajte.

Bílá (white) - Vesnice. Když stojíte úplně klidně, pomalu se vám regeneruje zdraví. Perfektní do Dark Realmů! Kroucením pravou páčkou můžete dobíjení urychlit.

Žlutá (yellow) - Undersea Temple. Asi nejpoužívanější vesta - každý úder vytřese z padoucha nějaké duše.

Oranžová (orange) - Mt. Saint-Michel. Ukazuje zdraví nepřátel a okamžik, kdy lze provést issen. V podstatě k ničemu, na bossy často nefunguje.

Fialová (purple) - Dark Realm Samanosuke Mt.S-M. Nejlepší proti bossům - každé kouzlo vás stojí jen polovic magické energie.

Černá (black) - Tréninkový mód. Když projdete trénink issenů, dostanete tuhle ďábelskou věc, která každý váš úder promění v issen. a sebere vám za každý půlku života.

BONUSY, BONUSY, BONUSY

Zbraně

Prolezte první dva Dark Realmy a najděte všechny tři magické orby. Pak dohrajte hru, pusťte novou - a copak to Samanosuke nenajde hnedle na začátku, v zapadlé uličce, kde se poprvé objeví v Paříži? Všechny tři zbraně z prvního dílu, naboostované na maximum! Procházka hrou se pak podobá procházce růžovou zahradou. Démoni, trhaní na kusy, jsou taaak sladcí.

Extra kostýmy

Samanosuke dostane kovbojský obleček za dohrání, když má vyšší skóre než Jacques. Když to v oblečku dohrajete znovu, dostane zase něco Francouz - a platí to i opačně. Pro Michelle je získat nový ohoz těžší - musíte hru dokončit s hodnocením „S". Hrajete-li se zbraněmi z prvního dílu nebo v Ultimate módu, dá se to zvládnout, nezapomeňte, že roli hraje čas dokončení (běží i při animacích a v inventáři!), počet zabitých potvor i počet vykonaných issenů (černá vestička, ha!). Starý dobrý panda se ze Sama sta-

ne, když dokončíte Oni-Training minigame.

Další hry

Po dohrání hry se zpřístupní maličké Heihačiho dobrodružství. Oni-Training minigame se zpřístupní z menu, když absolvujete všechny tréninky a pak dokončíte hru. Genma Puzzle Space je zábavná logická hříčka s hádankami z celé trilogie - dostanete se k ní, když otevřete všech patnáct puzzle beden a dokončíte hru. Oni Target Practice je prostě střílení na terče, dostanete se k němu, když dohrajete hru na „Normal".

Drobnosti

Delší konec uvidíte, když seženete pro Ako všechny vestičky. Ultimate mód získáte dohráním Target Practice - a stojí to za to, protože dostanete nekonečno magie, nejsilnější zbraně (včetně Bishamonu a Ultimate Whipu) a tunu léčivých věcí! Když dohrajete na „Normal", můžete hrát na „Hard". A když na „Hard", můžete si pustit „Issen mód", za jehož dohrání se zpřístupní obtížnost přímo ďábelská.

PRŮCHOD HROU

Chrám Hannoji

Samanosuke: Jednoduché, jenom mydlení a mydlení. Jděte pořád dál, klidně používejte magii a užívejte si zbraně z prvního dílu série. Nahoře pod schody se dobijte a zasejvujte. Uvnitř je první boss: Ranmaru. Prostě do něj řežte vším, je slabý, slaboučký. Nobunaga je zlosyn a vládne časem, tedy hurá do Paříže!

Vítězný oblouk

Jacques: Střílejte a všechny je zabte. Uvidíme se v Japonsku.

Sam: Zkoušejte si na potvorách isseny, jděte dolů, rozbíjejte barely a koše, dole doleva. Vylezete u oblouku, na létavce platí výstřel šípem a mydlit. U prostředního ohně zmáčkněte ⊗ a dojděte si dolů pro první zbraň, dvojici mečů. Po animaci vlezte do oblouku, seberte na zemi klíč a použijte ho úplně nahoře nad schody. Bijte je, bedna: LDD (to znamená - posuňte čtvereček vlevo od prázdného místa, pak ten dole, pak znovu dole). Nahoru, boss, tuhý celkem, robotický. Vyberte si jednu jeho pazouru, třeba pravou, a mydlete do ní, co to jde. Až bude na umření, bude vás honit a bít - tak prchejte páčkou, a když se zastaví, do něj.

Hory

Jacques: Rozlučte se s Phillipem, jděte rovně, uložte pozici a sejměte démona tím, že vždycky nabijete bič držením R1, chytíte padoucha úderem a dalšími údery z něj vystřelíte duše. Vydejte se dál a hrajte si s bičem, kytky zatím nechte. U templu potkáte Sama (pořádně to tu projděte, jsou tu poklady), jděte doprava, přes lávku lze přeskočit pomocí poletuchy z bedničky, u vodopádu rozbijte, co jde, a přeskákejte - vzít zrcadlo, jít zpátky. Vložit zrcadlo, získat ohnivý bič, radovat se. Vrátit se po cestě, kudy se přišlo se Samem, posekat kytky novým bičem (checht), sebrat klíč, zpátky k zrcadlu a doleva přes kytky, dál k bráně, otevřít klíčem, přes rozbitou bednu nahoru a dál. Bedna: LDPD. Save. Boss, Marcellus, určitě si ho pamatujete z jedničky. Bijte ho a uhýbejte, když se chystá vypustit blesky, jděte do střehu a pomocí „⊗" vyskočte - blesky vás minou. Kružte okolo něj, proměňte se v onimushu, atd.

Stoky

Sam: Chcete-li, můžete se vrátit do Vítězného oblouku a posbírat pár duší a věcí, které jste dříve nemohli. Pak vzhůru dolů do podchodu, u dříve zamčených dveří sebrat klíč a odemknout je, do stok. Ve stokách je to malinko bludiště. Malé slimejše rozšlapávejte. První most spustíte, když vejdete do dveří a na ovládacím pultu zatáhnete za páku - tím se nahodí elektřina a most bude fungovat. Poblíž druhého mostu jsou dveře na číselný zámek, nad žebříkem se dočtete, že první číslo je počet židlí, druhé stolů a třetí monitorů v místnosti, kde jste pouštěli proud prve (tj. 314). Než vejdete, pořádně to tu prohlédněte, je tu mj. vestička pro Ako. Vejděte, bedna: PDLLN a hurá do vody. Vylezte na žebřík, seberte kolo, zpátky s ním dveřmi na číselný kód a nahoru po žebříku. Kolo vložit do stroje, otevřete si generátor, který zapněte - budiž světlo. Dál, nahoru po žebříku, přeseknout řetěz, do vody a tlačit kouli před sebou, mydlit nindža démony, valit, valit. a když to stihnete a jeden voják přežije, dá vám klíč od truhly, co jste právě minuli. Pak prohledejte ještě stoku dál, je tam malý poklad (a další ve visící věci - sestřelit). Nakonec vylezte po žebříku ven.

Vesnice

Jacques: Projděte si vesnici a co jde, rozbijte - jsou tu věci. Jděte po mostě a dál do doku, sbírejte poklady, najděte bednu: NLNPDP. Pak jděte do krámku mezi dvěma tygry, rozbijte to tu, posbírejte věci a oslovte chlapíka. Až vás vyhodí, oslovte kluka na hlavní třídě, pak za prodavačem melounů pod schody, meloun dejte klukovi. Vyletí létavice, hup na střechu a do okna. Skočte dolů a nezapomeňte zadním vchodem pro truhličku - je tam extrémně důležitá bílá vestička! Bijte démony a zajděte si do kovárny za tržnicí pro krásnou novou zbraň, Raisen. Na hlavní třídě vylezte na věž a skočte si na pláž. Bedna: DLDPN. Vybijte zlé hochy, z přístavu vejděte do dveří pomocí nově získaného kopí. Všechno vysbírejte, vraťte se, poražte démona a užijte si bitku s kopiníkem Heihačim (Samanosuke pomáhá, tak se schovávejte za něj). Na lodi to vyčistěte, jděte do kajuty, rozbijte obraz a bijte skřeta, dokud nedá klíč. Na můstku je bedna: NPPDLD.

Notre-Damme

Sam: Nemáte-li základní dvojici mečů na druhém levelu, hybajte do kanálu sbírat duše. Pokud ano, vpřed do Notre-Dammu. Vymydlete to, posbírejte bedny (nezapomeňte na tu

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Čtvereček »** Úder
- **Trojúhelník »** Magie
- **Křížek »** Sebrat, mluvit
- **Kolečko »** Nasávat duše
- **D-Pad »** Chodit relativně k postavičce
- **Levá páčka »** Chodit relativně ke kameře
- **Pravá páčka »** Navádění Ako
- **L1 »** Kryt
- **R1 »** Střeh
- **L2 »** Mapa
- **R2 »** Otočka o 180 stupňů
- **R3 »** Změnit v onimushu
- **Start »** Inventář
- **Select »** Herní menu

mezi lavicemi uprostřed - je tam vesta!) a prozkoumejte oltář. Dolů, sejměte visící věci lukem (vůbec bacha na ně, obsahují cenné drobnosti), k otáčejícím se mečům, oběhněte to k bedně: LLDPPN. Zatlačte na lebku ve výklenku, zastaví to meče a otevře dveře. Vejděte, seberte Antidark Charm a vraťte se nahoru. Odsajte temnotu u soch - nejprve u té skulptury, kde hoří jen jedna svíce, pak u té, kde dvě, atd. Tím získáte ze zvířecí sochy nový krásný meč. Zpátky dolů a novým mečem otevřít. U dalších točících mečů je bedna: DDLLN. Pak tam najdete žebřík, s ním zpátky do chodby před dveře, které jste mečem otevřeli, a nahoru - po žebříku do díry, sebrat lebku, zpátky, dát ji do dveří, vejít a zabít dvě obludy (trocha magie postačí). Prolezte to tu, vlezte do výtahu a jste v podmořském chrámu. Obejděte loď a vejděte do dveří.

Podmořský chrám

Odteď můžete volně přepínat mezi Samanosukem a Jacquesem - Ako dejte věci (Store) a pryč s ní (Warp). A také tu můžete o sto šest levelovat, protože u savu je dobíjedlo magie a u lodi nekonečno démonů, stačí chodit tam a zpátky. Logika chrámu je taková - co změní Samanosuke, změní se jenom jemu, co v minulosti změní Jacques, změní se už navěky, tedy i Samanosukemu.

Sam: Seberte od žlutého plamene žluté kolo, pošlete ho přes vílu Jacquesovi.

Jacques: Francouz si jím otevře žluté dveře. Jde dál, nahoru, vybere bednu, výtahem výš, do knihovny vložit svazek zespoda. Quest: 4x5+3+1-2. Dál, vpravo z bedny vyletí poletucha, s jejíž pomocí se dostane v minulé místnosti na římsu. Dál zatím nejde, ale vlevo je Dark Realm, tak šup tam třeba hned, je to snadné, jenom pět místností. Zpátky, roh do draka a dolů do hlavní místnosti. Samanosukemu lze předat třeba šípy, ty jsou Jacquesovi na houby.

Sam: Teď jde on do žlutých dveří, pod schody bednu, nahoru, boss, juchů! Je to Ranmaru, toho už známe (i když maličko zestárl), tak prostě řezat, uhýbat před střelami, a když saje duše, sát taky, nebo ho řezat - nebrání se, chudinka. Pak zpátky s modrým diskem. Dát disk Jacquesovi.

Jacques: Modrou chodbou. Sjeďte výtahem dolů, ale dál to nepůjde, jen seberte Ako věc. Jděte zpátky a po schodech. Nahoře přeskákat. Bedna: NPPNL. Jít dál a sebrat Ledové kladivo. Skákat dál, bedna: LDPPD. Úplně zpátky, do dveří na led, pak chodbou zpět do hlavní místnosti s plameny - je tu cestou spousta zlých, ale klidně jde vyplácat všechnu magii - budete ji moci hnedle dobít.

Sam: Jít do chodby, pak nahoru, vybít všechno, sebrat za bednami (rozbít) roh, vrátit se, do chodby na led (otevřená), sebrat křídla, dát roh drakovi, zpátky, poslat křídla J.

Jacques: Normálně to nejde, tak ven k lodi a přeskákat po stěžních a shora do „ledových" dveří, použít křídla na ležící vílu, přeskákat, sebrat krystal a donést ho Samanosukemu. (Zase horem.)

Sam: „Temné dveře" prostě vysát, dál ke krystalu, použít ho a výtahem dolů. Dáreček - sekera. S tou se vrátit na začátek, SAVE, do žlutých dveří, na konci je zámek na „sekeru", ovšem ještě před ním Dark Realm - šup tam. Pak do dveří, sebrat poslední kolo (červené) a vestičku, zpátky, dát kolo J.

Jacques: Bude boss, tak jestli nejste ve formě, jděte se trochu naboostovat k lodi. Pak do červených dveří a pořád rovně. Nádech, výdech, boss - pes. Bijte ho vším, skákejte, kouzlete, doufejte. Když vás promění v led, točte chodící páčkou ze všech sil - rozmrznete rychleji. Když psisku rozbijete helmu, s brekem uteče.

Sam: Taky do červených. Bedna: LNPNLL.

Policistkou v Paříži.

Sláva, hrajeme za Michelle! Osahejte si ji (tedy ovládání), hraje se malinko jinak. Základní Assault puška je perfektní na dálku - zalokujte nepřítele R1 a palte dávkami. Brokovnice je naprosto destruktivní nablízko, granáty mají tendenci kutálet se, tak mířte pečlivě.

Z bedny vlevo vezměte náramek na duše a hurá do kostela. Tam do podzemí a u rotujících šavlí do otevřených dveří. Kam teď? Inu do zoo!

Zoo

Michelle: Jděte doleva, co to jde (zhasnutá místnost má dva východy!), na konci je aréna, kde za druhou pákou je klíč, za čtvrtou pak skvělá puška na dálku. Zpátky lze jít velkými dveřmi (zkratka), hurá na loď, použít klíč, z lodě pořád rovně a dovnitř. Možná nemusíte sbírat poklady - jsou tam léčiva, která se budou více hodit Samanosukemu. Sejměte obludy, hlídající vězně. Než ty dva osvobodíte zatáhnutím za páku, dojděte si ještě do brlohu potvory pro granátomet!

Sam: Seberte náramek - kdo ho použije, ten dostane všechny duše, co nasbírala Michelle, tak to udělejte, nebo si ho nechejte pro Jacquese. Vraťte se přes celý areál (lodí, druhou cestou.) do tmavé místnosti, za dveřmi seberte klíč a hurá zpátky do „vězení". Prolezte to tu, bedna: PNLLD. Na konci je pochopitelně boss, Guildenstern osobně, tak ho zmydlete. Zranitelný je vždy, když mění barvu - nejčastěji když se snaží kouzlit nebo když oživuje své poskoky. Tak sejměte samuraje, a až je bude křísit, bijte ho.

Mt. Saint-Michel

Sam: Vybijte co můžete a všimněte si, že střely samurajů lze vracet úderem. Pošlete Ako pryč (Warp).

Jacques: Bojujte s Heichachim, stačí, když se budete držet daleko a používat všechnu magii (za chvíli si ji budete moci dobít). Pak vyskákejte nahoru, mechanismus uvnitř zastavíte tak, že zapálíte ohnivým mečem

všechny louče, když je brána nahoře (tak bouchněte do poslední v okamžiku, kdy stoupá). Seberte klíč. Vyjděte ven a rychle vybijte potvory na zemi - když to stihnete dřív, než zabijí chlapíka, dostanete odměnu (platí odteď vždy). Pošlete Samanosukemu klíč od hlavní brány.

Sam: Odemknout bránu. Kouzlící létavci jsou otravní, tak pozor na ně. Když zakouzlí modře, vysají vám skoro všechnu magickou energii, když červeně, brutálně vás zraní, tak pozor - jak se kruh začne stahovat kolem vás, vemte nohy na ramena. Dojděte na konec, sejměte potvoru a se získaným slunečním plátem se vraťte až k savu a otevřete si boční uličku. Bedna: NNLDD. Seberte rudé oko a pošlete je Jacquesovi.

Jacques: Hned za dveřmi dejte oko do sochy a máme tu puzzle. Musíte šlapat na dlaždice tak, že ze slunce přejdete na měsíc, z něj na hvězdu - a z ní zas na slunce. Řešení je vždycky jenom jedno a máte na to nějakých dvacet vteřin, tak si to napoprvé jen prohlédněte, pak znovu zmáčkněte sochu a jeďte naostro. Když to nevyjde, nevadí, zkuste to znovu. Pamatujte, že řada nemusí nutně začínat sluncem a že vždy jdete rovnou z dlaždice na dlaždici a musíte projít všechny. Vyřešením puzzlu umožníte Samanosukemu jít dál, tak se do něj přepněte, nebo ještě projděte schody, najděte poletuchy a s jejich pomocí pár tajných míst - hlavně to za bránou, kde je poletucha v bedně, a na střeše, kam se díky ní dostanete, vestička pro Ako!

Odbočka: Dark Realm. Je na hlavních schodech a teď už tam mohou oba - lepší je ale nejprve jít s Jacquesem. Určitě předtím uložte pozici, protože půjde do tuhého. Prolezte všechny místnosti, posbírejte věci a duše, zelený orb předejte Samanosukemu, ten jím otevře zelenou bednu. Samanosuke na oplátku najde fialový orb a úplně dole velmi užitečnou fialovou vestu. Pozor na to, že Japoncova verze Dark Realmu je mnohem těžší! Fialový orb pošlete zpátky Jacquesovi, který vleze do Realmu ještě jednou, ovšem bedna je hned v první místnosti, tak ji otevřete, vybijte potvory a pryč.

Sam: Dolů po schodech, do dveří a do časového stroje. Objevíte se na chvíli v jiné realitě u Vítězného oblouku, tak se nenechte zmást a prostě to tu vymydlete. Na střeše vypalte na stádo potvor tunu magie a seberte klíč. Pošlete ho Jacquesovi.

Jacques: S klíčem na schody a do zamčených dveří. Rozbijte to tu, seberte věci a ven, dostanete ještě jeden klíč. Na schodech se pokuste zachránit civilisty, budete odměněni. Jděte nahoru a zpátky na začátek k vlaku, jsou tam dveře, které je teď možno odemknout. Uvnitř seberte květinu, venku ji zasaďte vedle té už rostoucí a počkejte pět set let, až vyroste.

Sam: Po květině dolů, do těch samých dveří, rozbijte co můžete a všechno seberte, včetně ozubeného kola. Venku se pořádně rozhlédněte, je tu spousta pokladů! Zpátky a kolo pošlete časem zpět.

Jacques: Teď je poslední šance na cestu do Dark Realmu, tak jestli jste tam nebyli, šup, šup! Až to vyřídíte, vložte kolo do soukolí vedle obří brány, zatáhněte za páku na druhé straně a vejděte. Bijte to všechno, sbírejte poklady, sejděte po schodech. a padněte do mdlob.

Michelle: Ha, my věděli, že na tu kočku ještě přijde řada! Popadněte granátomet a jděte ukázat démonům výkřik moderního zbrojařského průmyslu. Jděte pořád nahoru a ze všeho, co potkáte, nadělejte hromadu suti a popela.

Sam: Rozhodně uložte pozici. Vejděte, pobijte to tu. a máme tu puzzle, kdy Henri ukazuje, co má Jacques mačkat, a vy to po něm musíte zopakovat. Jste-li sklerotici, mačkejte tohle (vždy přidávejte v každém kole další tlačítka): ↑, ↓, △ / ⊗, ○ / ↓, ↑ / □, ←, ⊗ / + →.

Sam: Jak vylezete ven z komplexu, potkáte hodně tuhého bosse, tak se na to připravte - klidně se vraťte na schody a perte se a sajte duše, bořící chrám ignorujte. U východu uložte pozici, trochu si zameditujte, vyzpovídejte se a jděte nakopat čumák pětimetrovému psisku (recyklace bossů je v *Onimushovi 3* vskutku děsivá - skoro jako v *Onimushovi 2*!). Boss: Když kouzlíte, navlečte Ako fialovou blůzku, bude mít radost (a vy taky). Mydlete obludu a snažte se jí rozsekat brnění na těle a tlapách - pak teprve bude pořádně zranitelná. Pokud lehne na zem, bijte do ní vším. Když je daleko, palte po ní elektrické nebo ohnivé šípy, útokům uhýbejte do stran. Když vás zmrazí, kruťte levou páčkou jako o život (tedy. opravdu o život). Když přijde o brnění, bijte hlavu - funguje na ní hlavně magie a útoky v proměněném stavu (onimusha). Až psíka porazíte, oddechněte si, protože to byl pravděpodobně nejtěžší boss ve hře vůbec.

Jacques: Prostě jděte dál, co se stane, stejně nemůžete ovlivnit, tak jen sledujte události a hurá zpátky do Japonska.

Jezero Biwa

Jacques: Bivakujete u jezera Biwa, Sam je tu také, tak se seberte a hurá na kry (po uložení pozice pochopitelně). Je to vcelku jednoduché, prostě se přitahujte bičem. Když to nestihnete, potopíte se a umřete, tak to stihněte. Na první zastávce je mapa, pak si můžete vybrat, půjdete-li doprava nebo doleva - jděte doprava. Na konci vlezte do paláce.

Oni Mansion

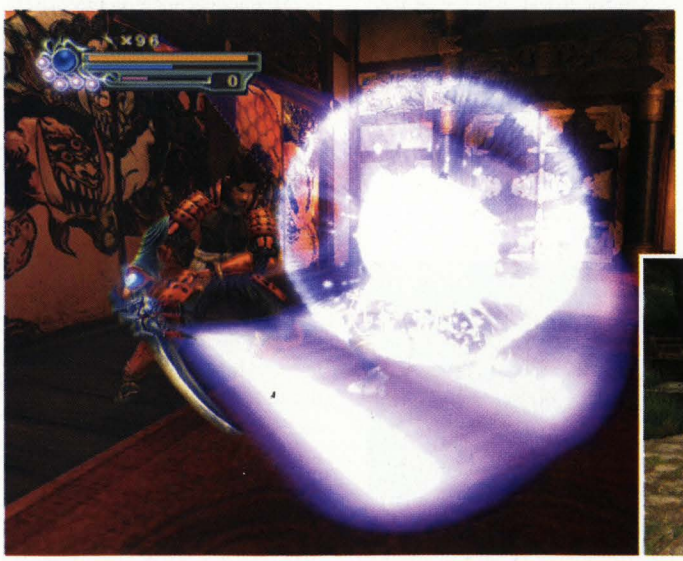
Jacques: V sídle Oni je to rafinovanější - barevná potvora na zdi otevírá dveře stejné barvy. Zatáhněte za červenou potvoru, jděte skrz otevřenou bránu až na konec pro bednu. Zatáhněte za modrou, vraťte se, sejměte stvůru. a vraťte se zatáhnout znovu za modrou, protože dveře se určitě zatím zavřely. Takže modrá, dolů, dolů, červená, dolů - a za modrými dveřmi otevřít bednu. Zajděte si ještě dál do tajné schránky pro poklad (rozbijte papír na stěně) a vraťte se. Červená, přes jámu (teď už to jde), žlutá, zpátky, nahoru, modrá, dolů a modrými dveřmi do žlutých a ven. Dole to pobijte a pořádně prolezte, než seberete orb, jsou tu nějaké poklady.

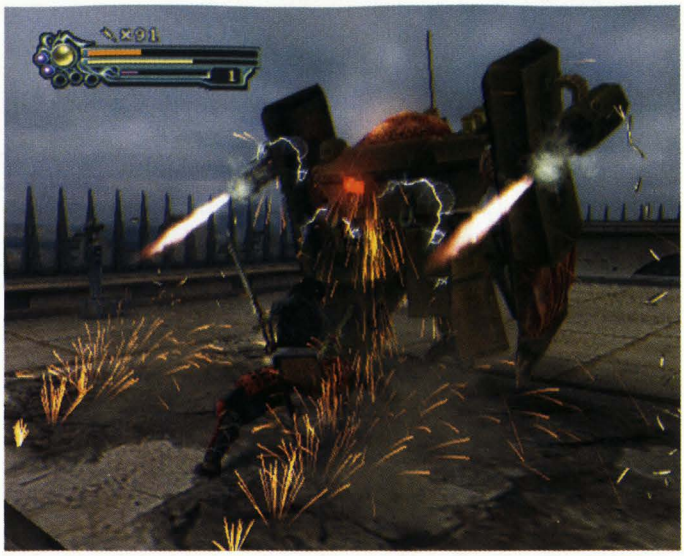
Hrad Azuchi

Jacques: Venku je to přímočaré. Prostě jděte a bijte - proti vám je nekonečná armáda zombíků, co byste chtěli víc? Je to zábavné, je to vcelku dlouhé, milé, a tak dále, škoda jenom, že většina vašich zbraní a všeho už je na maximu. Ne-li, tady nasbíráte tolik duší, kolik v životě potřebovat nebudete. Až vás to přestane bavit, vlezte do hradu, kde bitka v menší míře pokračuje. Když nevíte, kudy dál, koukněte po koberečcích - bič a pryč. Uvnitř skoro nikdo není, jen výlez na střechu, tak šup tam, bednu: NPDDD a zhoupnout se na druhou část, kde nás čeká. zase Marcellus. Zkuste šetřit onimusha stav a bijte ho jen konvenčně a magií, není nějak extra silný. Na rozdíl od té polétavé potvory, co vám pije krev už několik levelů a čeká za dalšími dveřmi. Než k ní vlezete, udělejte odbočku zpátky na schody, je tam poklad. Pak zasejvujte a jděte jí natrhnout křídlo. Boss: Blokujte všechny útoky, když se připlácne na stěnu, utíkejte kolem dokola, když je na dosah, bijte ji.

Eiffelovka

Sam: Jste ve věži, otevřít poslední bednu: NPDLDL a hurá výtahem nahoru (zmáčkněte tlačítko). Až sejmete démony, spusťte si dalším tlačítkem žebřík a jděte dál pěšky. Na schodech na vás krom padouchů útočí i časové víry - tak přes plošinky opatrně (když vás dostanou, nic se nestane, jenom půjdete kus cesty znovu). Na samém vrcholku potkáte starého známého z Vítězného oblouku, tak ho poplácejte sekerou po zádech a naházejte na něj tolik magie, co se vejde. Až ho zničíte, rozbijte i oko opodál - energetické výboje přestanou a budete moci jít dál. Tak jděte a propátrávejte okolí, jsou tu nějaké poklady. Až dorazíte ke schodišti a savu, připravte se na bosse. Boss: Ranmaru. Zase. Už jste ho párkrát zbili, tak teď ať je to definitivní! Prostě ho bijte, jeho útoky kryjte, když se chystá ke kouzlu (a meče se mu zbarví), sekněte ho nebo uhněte. Když z něj vyrazíte nějaké duše, bude je lapat zpátky, což je ten pravý čas na nějakou tu magii do jeho démonické lebky. Až ho konečně sundáte, oddechněte, jste na konci.





Chrám Hannoji

Jacques: Prostě jděte nahoru po schodech a bijte je, klidně plýtvejte magií, půjde dobít. Až dojdete na vrchol a sejmete (už zase - tentokrát naštěstí automaticky) Ranmarua, prolezte to tu, je tu bedna s poletuchou, co vás dovede k pokladu, save. a vstup do posledního Dark Realmu. Je to na vás: finální boss pro Jacquese je buď Nobunaga - to pak vyjděte po schodech a na něj, nebo Dark Realm - když se probijete přes dvacet tuhých levelů s bossem (Marcellus) na konci, najdete v nich osm orbů, ty vložíte do truhly na začátku a získáte tak ultimátní superbič, kterým Nobunagu lehce propleskněte, načež skoná. Když do Dark Realmu nepůjdete, můžete vládce pekel zabít konvenčně. Boss: Navlečte Ako do fialového a vyplácejte všechnu magii, co máte. Žádné pomocné lahvičky už nebudete potřebovat, tak vesele pijte na Nobunagovo zdraví (vlastně smrt). Normálními útoky se většinou netrefíte, nabíjejte tedy, kouzlete, zonimushujte se, perte se a žerte se.

Sam: Pochopitelně, že Nobunaga neumřel! Samanosuke to bude mít o malinko těžší. Jste zase před chrámem, zasejvujte. a zapřemýšlejte. V Dark Realmu (je o něco lehčí, než Francouzův) leží sice Bishamon Sword (co jiného), ale je vám dost na houby, protože na Nobunagu neplatí. Je to takhle: Souboj s vrchním démonstvem se odehrává jednak v našem světě, kde fungují fyzikální zákony a Bishamon Sword, jednak v magickém, kde je svedena finální bitva mezi Oni (zastoupenými Samanosukem) a Genma-démony (zastoupenými Nobunagou) - tam už bojujete. jinak. Takže chcete-li si zjednodušit první půlku a trochu zabojovat, vzhůru dolů. Nemáte-li některou zbraň na maximu, taky hybajte do Dark Realmu, protože síla, kterou vám Oni dají, je závislá na stupni síly vašich zbraní. Boss: Naposledy Nobunaga. Úplně naposledy. Už nikdy ho nepotkáte. (Snad.) Prostě ho zbijte, až umře. Tedy. až se promění. Pokud jste dohráli pekelnou dvojku, moc se teď nezapotíte. Prostě uhýbejte útokům létavců, mlaťte do △ (magie je nekonečno), občas sekněte - a bijte létavce, až z nich budou duše létat. Duše sajte - a když máte onimusha ukazatel na maximu, zkuste létavé věci zničit. Když se vám to povede podruhé, Nobunaga začne zmatkovat, tak to perte do něj. Jak upustí meč, nasávejte z něj temnotu. Mezitím ho bijte - až ho ubijete. Halekejte, oslavujte. Čtvrtý díl? Že by.? Psssst.

Viktor Bocan

Silent Hill 4: The Room

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-12
■ **VÝROBCE:** In house ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Atmosféra cestování skrz Silent Hill nás opět dokázala nadchnout.

Vydejte se spolu s Henrym na další náročnou cestu do městečka Silent Hill...

ZAČÁTEK

Prohlédněte si váš pokoj a poté vyjděte na chodbu. Zamiřte do kuchyně a prohlédněte si zeď s lidskou tváří naproti vám. Pak začněte pobíhat po bytě, dokud se nespustí FMV sekvence.

Jste zpět ve svém pokoji, tentokrát skutečném. Pokuste se odejít a odehraje se krátký filmeček. V Japonsku vynalezli bezdrátový nemobilní telefon ;-). Vyjděte z pokoje do kuchyně, z lednice vezměte čokoládové mléko a rovnou si to namiřte ke vchodovým dveřím. Po filmečku udělejte čelem vzad a jděte k oknu před vámi. Postava se automaticky zastaví a poví vám o bedně u stěny. Její funkce je nachlup stejná jako v Resident Evilu - pouze do ní ukládáte věci. Pokračujte dál k oknu a spustí se další animačka. Tu zrušte, odejděte od okna (stiskněte ◎) a uslyšíte ránu. Pakliže chcete, uložte si hru a zamiřte do koupelny. V nově odkryté díře bude zaražená tyč, v tuto chvíli jediná použitelná zbraň. Vezměte si ji a vydejte se na průlez tunelem.

Metro

Až budete znovu ovládat Henryho, vydejte se na druhý konec chodby, kde poprvé narazíte na Cynthii. Přůů, trochu žhavá kočka, co? Společně můžete pokračovat dál. Za chvíli bude další filmeček a po něm už konečně trocha vzrůša. Sejměte hermelínové čokly a jděte se podívat, kde se zapomněla Cynthie. Díra. Je tu. Tak šup do ní.

Znovu jste u sebe v bytě. Vyjděte z pokoje a běžte ke stolku s lampičkou, u kterého byla v prvním snu hlava ve zdi. Prozkoumejte ho a Henry se zeptá, jestli ho chcete odsunout, tak nebuďte líní a odpovězte, že ano. A hele, bouchačka, ta se bude hodit ;-). Dokonce i se vzkazem. Přečtěte si povídání na stěně a pak se koukněte k sousedce. Šmíranda nebude, je oblečená. Bohužel. Ale aspoň má pěkného králíka - Azurit to není. Zřejmě nám někdo volá, takže se běžte podívat, kdo po nás touží. Po telefonátu jděte zpět do obýváku a koukněte se kukátkem ve dveřích na sousedku, jak pěkně uklízí. Potom se vydejte dírou ve zdi zpět do metra.

Taky jste se lekli? No já skoro. Za trest oberte figurínu o mince, co drží v ruce. Doběhněte k turniketům a mincemi si otevřete průchod. Vydejte se po schodech dolů. Znovu animace. V té uvidíte bubáky vylézající ze stěny. Ti zabít nejdou, snažte se co nejrychleji dostat na schodiště napravo od vás a seběhnout po něm. Vaše stará známá tu na vás bude čekat. Zamčená. Raději jí ve voze pro strojvůdce odemkněte dveře, nebo zešílí. Teď vás čeká prolézání vagóny metra. Nejlepší na to je to, že vás budou honit duchové. Takže než abyste bloudili, bude lepší se kouknout na mapku, která bude (doufám) někde v návodě. Zamčené bedýnky si nevšímejte, teď je vám k ničemu. Až doběhnete do místnosti s dírou, můžete se vrátit do bytu doplnit si energii a uložit si hru. Pak slezte po žebříku dolů. Na rozcestí jděte nejdřív rovně, vylezte po žebříku do malé místnosti s náboji a odemkněte dveře. Pak znovu slezte po žebříku a z rozcestí se vydejte druhou cestou. Nakonec doraźíte na další nástupiště. Tady se to hafany jen hemží, budou štěkanátky. Na konci jediné soupravy, co tu je, najdete golfovou hůl a v kabině u řidiče zjistíte, že vám schází klika na ovládání, máte pech. Vyběhněte zpět na peron a pokud si potřebujete doplnit energii, vraťte se domů. Jinak se můžete vydat nahoru po jezdících schodech. Cesta po schodech vám možná bude dělat trochu problémy, ale bohužel není žádná zaručená strategie, jak se bez zranění dostat nakonec. Prostě to musíte dobře načasovat a proběhnout mezi údery. Až se dostanete nahoru, utíkejte na schodiště nalevo a dostanete se ke kanceláři dozorčího. Vezměte si desku, co bude připevněná na dveřích, a vstupte do místnosti. Upozorňuji, že následující záběry jsou drastické, proto by se na ně neměli dívat rodiče a lidé, kteří by mohli utrpět psychickou újmu. No a to je konec tohoto scénáře.

Až budete zpátky v bytě, budete si muset odkroutit nějaké to povídání, přečíst si dopis pode dveřmi, kouknout se, co nového na chodbě a u sousedky v pelíšku. Šoupněte si do bedny desku, co jste našli v metru, a vezměte si k sobě čokoládové mlíko. Pak nastupte do expresu „Díra".

Les

Utíkejte po cestě až k k domu s dírou. Asi heal zatím nepotřebujete, takže vstupte do domu. Bude tu na vás nalítávat podivný hmyz, který stačí jen jednou majznout tyčí a zadupnout ho. Proběhněte celý dům a znovu se dostanete na lesní cestu. Prohlédněte si auto a najdete v něm papír se vzkazem. Pak pokračujte dál po lesní cestě okolo blázna až k velkému domu, u kterého bude zase díra.

Teď je třeba projít až na konec tři cesty. Nic zvláštního nenajdete, ale děj se pak posune dopředu. V jámě na konci jihozápadní cesty se dozvíte číslo, které si nezapomeňte napsat. V jednom z obrazů severozápadní cesty najdete kořen vypadající jako lidská ruka. Pamatujte si, kterými dveřmi se sem jde, budete se sem vracet. Takže pakliže máte exkurzi za sebou, jděte zpět k domu a na verandě najdete lehce retardovaného „Jaksesakrajmenuje". Dejte mu mlíko a on vám za něj dá lopatku. Běžte k podivnému kořenu a zahrajte si na krtečka. Objevíte klíč s trochu podivným vzkazem, ale toho si nevšímejte. Teď se vracejte k domu.... cha cháá, ono to nejde :-). Tak jinak. Na klíči je psáno, že ta cesta neskončí, takže nechtějte jít k němu domů, ale k sobě domů - na konci cesty je díra. U sebe doma dejte klíč do bedny a už nebudete bloudit. Doběhněte k domu, vlezte do díry a vraťte se s klíčem od domu (ten Forrest Gump pořád pije, asi nějaká sugesce). Odemkněte dům, jděte do dveří nalevo.

Klasicky se jděte projít po bytě. Lidi zase prudí, tak je jděte omrknout a dejte si desku do bedny. Pak jděte na další túru - do vězení.

Vězení

Budeme tu mít nové nepřátele - houby. Pokud se k nim moc nepřiblížíte, nic vám neudělají, protože nemůžou chodit. Takže je hezky koste tou tyčí, ať máme dost blivanců na smaženici. Nejdřív průzkum 1F - najdete chlápka v cele, ale nemáte klíč ani vy, ani on, tak ho tam zatím musíte nechat. Jinak se tu dají najít náboje a nějaká ta lejstra. Pak odejděte dveřmi ve vnějším obvodu. Hru si klidně uložte, protože to tu bude opravdu drsný. Pak vyzkoušejte, které dveře jdou otevřít, a těmi odejděte. Ti chytří polezou po žebříku a ti druzí si to oběhnou, aby dostali na budku od zdi. Slezte až na konec žebříku a jděte pořád dál z kopce. Dojdete do sklepa B2, tady z cedule seberte klíč, přečtěte si vzkaz a vraťte se do patra, ve kterém jste začínali. Utíkejte po ochozu do patra 2F. Prozkoumejte celé patro, vysbírejte věci a to samé udělejte i ve třetím patře. Hlavně neskákejte do díry v zemi. Pokračujte dál v cestě na vrchol a doběhnete na střechu. Oběhněte nádrž a pusťte vodu. Koukněte se na mapy, a najděte místnost pod dírou, která je zamčená ve druhém i prvním patře (pro ty, co nechápou, je to ta jihozápadní). Hupsněte do díry a pak zase dolů, až do sprch. Odemkněte si dveře a vyběhněte na chodbu. Dveře do kuchyně budou zamčené, ale za chvíli je odemknete.

Jděte na konec chodby a vylezte po žebříku nahoru. Přečtěte si instrukce ze stolu. Budeme si hrát na kolotočáře. Koukněte se okýnkem, ve které cele je zakrvácená postel, a zapamatujte si její polohu. Vylezte po žebříku do druhého patra, znovu najděte zakrvácenou postel a otočte kolem tak, aby byly obě cely přesně nad sebou. Ve třetím patře udělejte to samé. Teď když se podíváte do cel se zakrvácenými postelemi, mělo by v nich procházet světlo ze třetího patra. Pokud ne, špatně jste točili kolotočem. Slezte po žebříku úplně dolů a vydejte se venkem do cel ve třetím patře. Pak znovu začněte skákat do děr, až skončíte ve vězeňské jídelně. Teď už jen stačí odstranit desku ze dveří, zadat kód 0302 a vězení máte pro teď za sebou.

Až budete zase zpátky doma, udělejte to co pokaždé a pak se zase vydejte dírou do nové lokace.

Obchoďák

Seběhněte po schodech dolů a dejte si pozor na opičku se žihadlem. Pak jděte po dalším schodišti dolů a seznámíte se s dalším člověkem. Po rozhovoru vejděte do dveří a ocitnete se v bytě. Přišpendleného ducha oberte o klíč, odemkněte si a pak z ducha vytáhněte meč. Dveřmi vypadněte na chodbu a utíkejte pořád dolů až k dalším dveřím. Moc se necourejte, poflakuje se tu duch. Až vstoupíte do další chodby, jděte nalevo a projděte dveřmi po vaší pravé ruce. Dostanete se do obchodu se sportovními věcmi. Jen tak mimochodem se tu povaluje i golfová hůl a baseballka. Expresní dírou můžete odcestovat doplnit energii a uložit si hru.

Jedny ze dveří povedou na schodiště. Rychle po něm seběhněte a zalezte do Zverimexu. Bude tu pár mazlíčků v zubožením stavu, tak je ubijte k smrti, aby se netrápili hlady (zdravím fandy pořadu Chcete mě?). Z regálu vezměte klíč od dveří v krámku se sportovními věcmi a vraťte se ho použít. Dostanete se na schodiště, které bude hlídané tlupou opic. Sejměte je a kdyby přišel Tarzan, tak mu za mě taky naložte, co se do něj vejde. Poslední dveře v úzké uličce budou od výtahu.

Asi máme dalšího adepta na čísílko, ale zatím si toho nevšímejte, necháme se překvapit. Až dojedete výtahem dolů, vyjeďte zase nahoru. Na konci chodby seberte druhý meč a Krtečkovu lopatku na zabíjení zahradníků. Pak se výtahem vraťte zase dolů. Slezte po žebříku a jděte k houbičkám. Probijte se až k žebříku za nimi a vylezte do uličky hlídané čokly a opičkami. Utíkejte až na její konec a vlezte do dveří u automatu na čokošku. Teď seběhněte dva obrazy se schodišti a vlezte do samostatně položených dveří. A jsme v baru, ale není tu co pít. Obsluha asi utekla, nebo už je někde popravená. Přečtěte si memo na baru a ze židličky si vezměte valašku. Pokud si pamatujete telefonní

číslo napsané na poutači, když se díváte z okna, zadejte jeho poslední čtyři čísla. Já vám to číslo neprozradím. Takže jestli kód nevíte, padejte si ho zjistit domů. A když ho víte, tak ho nacvakejte a projděte dveřmi. Teď, (dramatická pauza umocněná mezerou), bude následovat hodně schodů, hodně duchů a nakonec i dveře s deskou. Klasicky ji seberte a vlezte do bytu.

V bytě je to opět zajímavé. Hlavně rádio je takové veselé, plné života... Tak konec srandy, padejte do díry.

Dům přes ulici

Je to tu moc pěkné a útulné, jen co je pravda. Vlezte do bytu za vámi a seberte z červených fotek v zadní části bytu dva klíče. Pak vezměte červený papír a jděte na chodbu. Vidíte toho malýho syčáka? Tak to je před vaším bytem. Nesnáším koledníky, co budí v 7 ráno... Strčte si pode dveřmi červený papír a utíkejte celou chodbou až na konec. Zatím nemáte klíče. Na schodišti narazíte na podivného týpka. Až se vykecá, položí vedle sebe panenku, ale tu za žádnou cenu NESBÍREJTE!! Seběhněte po schodech dolů a jedním z dvojice klíčů odemkněte schránku. Přečtěte si dopis a zalezte do západních dveří. První dveře budou od bytu správce. Odemkněte si a jděte na návštěvu. Najděte dva červené papíry, svazek klíčů a to je asi tak vše, co potřebujete. Teď můžete s klíči vymetat barák, jak se vám zachce. Jediné, co musíte udělat, abyste se dostali dál, je sesbírat všechny červené papíry v domě. První byl v bytě 301, u kterého jste začínali, další dva u správce ve 105, další v lednici u pijavic (102) a poslední ve 203 v roztržené uniformě zdravotní sestry. Pokud si chcete poslechnout kazetu, je k tomu ideální váš přehrávač u vás v bytě. Až budete mít všechna lejstra, vydejte se k vám do bytu a prohlédněte si je. To poslední by mělo obsahovat poznámku o tom, že klíč od bytu 303 je u vás v bytě vedle postele poblíž okna. Vezněte si klíč a jděte zpět do strašidelného domu. Klíč použijte a vstupte do bytu. Další zavražděný. Má jich být jednadvacet a tohle byl dvacátý, kdopak asi bude další?

Doma budete mít mimo jiné pode dveřmi i podivnou kartu. Vezměte si ji, přečtěte dopisy a z bedny si vyberte čtyři barevné pláty. Jděte do prádelny a prohlédněte si ornament na zdi. Použijte na něj kartu a složte puzzle tak jednoduché, že by to uhodl i Alois Maňas (po tátovi). Uložte si hru a nastupte na tobogán.

Nemocnice

Tohle není nemocnice, jak jí znáte z minulých dílů SH. Má jen dvě patra a stejně v nich nic moc extra není. Jediné, co vás možná pobaví, jsou závody kriplkárek na chodbě ve druhém patře a ušmudlané sestřičky.

Do cimry, ze které jste vylezli, se vracet nemusíte, nic tam není. Naproti přes chodbu je kancl. Tady je srandovní nožík na řezání dopisů, i když v tuhle chvíli je to spíš na podřezání si žil. Přejděte do sousední re-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Šipka vlevo /vpravo » Pohyb v inventáři
Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Ovládání kamery
Křížek » Akce
Čtvereček » Použití věci z inventáře
Trojúhelníček » Mapa/zápisník
Kolečko » Běh
Kolečko+ dolů » Otočení se o 180 stupňů
L1, R1 » Úkroky do stran
R2 » Bojový režim
L2 » Obrácení kamery

cepce a spustí se krátký filmeček. Po něm vyjděte druhými dveřmi na chodbu a zapadněte do sousední toalety. Tady máte díru domů. Uvolněte si hodně místa v inventáři, protože za chvilku se napakujete. V každé místnosti je nějaká věcička na vyléčení a o patro výše si taky pěkně rychle zaplácáte místo v batůžku. Seberte ze země kabelku a schodištěm nalevo vyjděte do 2F. Přivolejte si výtah, uvolníte si v přízemí cestu. Prolezte všechny místnosti, které tu jsou, a nezapomeňte sbírat věci. Jedny ze dveří budou zamčené. Klíč najdete v některé z místností, ale legrace je, že nevím ve které - je to pokaždé jinak. Až seberete klíč, padne na vás klec, ale ta jde odemknout klíčem. Na chodbě najděte zamčené dveře a vstupte do pokoje. Po krátkém rozhovoru budete muset společně s Eileen dojít k díře. Po cestě si dejte pozor na sestřičky, které si jí budou snažit zranit nebo zabít. Pakliže sousedka zemře, vy jste taky dohráli.

Odteď se vám už nikdy nebude u vás doma dobíjet energie. Životy budete muset nahánět léčivými flaškami, takže ŠETŘIT! Vylezte z pokoje a jděte ke dveřím. V dopise najdete klíček a ten si nechejte u sebe. Znovu se dírou vraťte do nemocnice a jděte k výtahové šachtě. Mříž odemkněte malým klíčem a projděte dál. Dostanete se do dlouhé chodby s trojicí sester. Schválně je zkuste sestřelit a skopávat ze schodů dolů - strašně pěkně řvou. Až doběhnete na konec, dostanete se do „jiného světa". Utíkejte po rampě dolů až k dalším dveřím. Proběhněte pár dalšími dveřmi a budete zpět ve známé lokaci...

Metro

Dopravní podnik trochu změnil personál, takže namísto revizorů vás tu budou nahánět opice. Vyzkoušejte jejich kompatibilitu s baseballovou pálkou a zaběhněte na dámské záchodky. Odtud se přemístěte k vám do bytu. Znovu máte pod dveřmi obálku s klíčem, jaká náhoda, a než odejdete, budete mít s největší pravděpodobností u sebe i mince do turniketu. Takže až se vrátíte, můžete jít dál po známé trase.

Až narazíte na zavražděnou Cynthii, sejměte ji a přišpendlete na zem napořád, jinak vás bude pronásledovat až do konce hry. Pak použijte mince v turniketu a utíkejte dolů k vlakům metra. Jestli si pamatujete, kde byla malá plechová skřínka, tak tam rovnou zaběhněte a použijte malý klíček, který máte z domova. Získáte špinavou minci, ale nejdříve ji budete muset doma umýt. Doveďte Eileen až do místnosti se savepointem na západní straně kolejiště

a odskočte si domů. Umyjte minci v dřezu a vraťte se. Pak po žebříku slezte dolů - půjdete sám, protože mrzáček by hapinkal ze žebříčku. Přeběhněte k druhému žebříku a vylezete do místnosti na východním nástupišti. Strčte minci do automatu a dostanete klíč. Stejnou cestou jako na konci prvního scénáře se teď dostaňte k místu, kde byla zabita Cynthie, seberte si její permanentku a vlezte do kanclu. Tady najdete páku k ovládání metra. Vraťte se zpátky k Eileen a přes hlavní halu za pomoci Cynthiiny lítačky se dopravte na nástupiště, ze kterého vedou jezdící schody. Zde je jediný vůz metra, ve kterém použijte u řidiče páku a souprava o kousek popojede. Tím si uděláte cestu ven z metra. Rozlučte se s MHD, tady už nás vícekrát neuvidí. Po FMV sekvenci s vrahem rychle vlezte do nedalekých dveří, než se mu podaří do vaší hlavy zabořit železnou tyč. A znovu jste na rampě v jiném světě.

Les

Tuhle část nesnáším (hlavně nesnáším tu blbou čůzu, co s sebou musíte tahat). Seberte v rohu místnosti pochodeň a zapalte ji. Vyjděte ven před hřbitov a kvaltujte ke studni, ze které vytáhněte hlavu od panáka. Teď se pokuste společně s Eileen dostat do centrální části s domem (resp. spáleništěm). Pár obrazů vás bude honit pošuk s tyčí a revolverem, ale až k domu s vámi nepůjde. Zaskočte si domů a v prádelně vymáchejte pochodeň v oleji, aby vám déle hořela. Pak se vraťte k domu. Eileen nechejte na spáleništi a vydejte se severozápadní cestou. Studnu v dole prozatím nechejte na pokoji a utíkejte až k jezeru, kde se potkáte s malým klukem. Až Walter odejde, vezměte si disk s ornamentem, zapalte pochodeň a vydejte se na cestu nazpět. V prvním obraze leží sekyra, ale jako zbraň je nepoužitelná kvůli své pomalosti. V druhém obraze je studna s nožičkou. Pokud máte ještě jedno místo, utíkejte do severovýchodních dveří. V druhém obraze bude studna. Pokud vám už pochodeň zhasla, utíkejte dál až do části, kde je na stěně domu díra domů. Tady si zapalte pochodeň a jdete do obrazu, kde jste poprvé začínali tuhle lokaci. Tady je předposlední kousek panáci. Ten poslední najdete na konci cesty, kde jste předtím vykopali klíč od domu. Máte-li všech pět dílů, můžete se vrátit k Eileen.

Po návratu k troskám baráku zkompletujte panáka na vozíčku a po animaci si skočte pro amulet, co jste sebrali u jezera. Z prolejzačky seberte řetěz pro Eileen a vydejte se po schodech do podzemí. Na dveře použijte amulet a projděte do světa se spirálovitou cestou. Na jejím konci bude další lokace, kterou už znáte.

Vězení

Chvilku vás zase bude honit magor s tyčí a pistolkami, ale dá se mu utéct. Buď vezměte Eileen s sebou, nebo ji zatím nechejte u výtahu, pak se pro ní vrátíte. Utíkejte do třetího patra a otvory v podlaze se dopravte do jídelny. Jděte do sousedního masokombinátu (ooo, jak jsem vtipný) a ze země seberte košili. Teď se vydejte do prvního patra. Dírou se dopravte domů, zajděte do koupelny a vymáchejte košili v krvi. Po přečtení vzkazu vezměte pistoli se stříbrnou kulkou. Vraťte se do vězení a jděte do druhého patra. Tady je v jedné z cel šňůra s prádlem. Pod postelí by měl být meč - já ho tam teda neměl, ale píšou to na košili. Vezměte si meč a vyběhněte na střechu pro Eileen.

Asi se za vámi vydá blázen s kolty. Snažte se pořád utíkat a nezapomínejte, že jde po vás, ne po sousedce. Až dorazíte do prvního patra, nechejte Eileen zaparkovanou a jděte do podzemní elektrárny. Tady bude duch, kterého sejměte jednou ranou stříbrnou kulkou a přišpendlete k zemi. Seberte mu klíč od dveří a projděte do místnosti s generátorem. V dlouhé hale s hřídelí bude čítat šest dvojčat. Pokud byste sem šli s Eileen, tak by se vám akorát pletla pod nohy. Až bude volná cesta, doběhněte pro sousedku, vytáhněte meč z bachaře a jděte k druhému východu z dlouhé haly. Spirálovitou rampu už ani nemusím popisovat...

Dům přes ulici

Napadne vás další duch, kterému je lépe, když je přidělaný u země. Až ho zrubete, vlezte do výtahu a vyjeďte nahoru do nejvyššího patra. Vyjděte jižními dveřmi a probojujte se na schodiště. Sejměte nepřátele, kteří tu budou zevlovat po bulváru, a utečte po schodech nahoru. Až doběhnete do krámu, seberte z pultu dortové svíčky a pokud chcete, tak golfovou hůl. Teď se vydejte dveřmi poblíž savepointu. Cestu nemá smysl popisovat, takže to zkrátíme. Dorazíte do bytu, kde bude duch, ale ten se kupodivu dá zabít. Tady dejte svíčky na dort, seberte figurku kočky a jděte zpět do krámu se sportovními potřebami. Teď zamiřte do obchodu s věcmi pro zvířata. Musíte běžet až k pultu na druhém konci a šoupnout čičinku do klece a ještě vydejchat otravující duchy. Až se vám to povede, vydejte se zpět do výtahu a sjeďte do nejspodnějšího patra. Slezte po žebříku do sklepa a u žebříku na konci koridoru seberte kulečníkovou kouli. Vylezte ven do uličky a utíkejte až k automatu. U papírových krabic bude ležet volejbalový míč. S oběma míči se dobelhejte do baru a položte kulečníkovou kouli na stůl. Přečtěte si memo ležící na baru a vydejte se domů. V Americe fungují stejně jako u nás, takže pořád je na billboardu staré telefonní číslo. Nepochybuji o tom, že by byla polovina čitatelů TipStationu (ne)schopna zjistit nové telefonní číslo, takže ho raději napíšu - 555-4890. Vraťte se do baru, odemkněte dveře a stejnou cestou, jako jste přišli, se vydejte zpátky za Eileen. Vezměte ji s sebou, za chvíli lokaci opustíme. Pokračujte do obchodu s míči a podobnými věcmi na zničení končetin a šoupněte volejbalový míč do ohrady. Pokud jste umístili všechny čtyři věci, mělo by se objevit upozornění na tikot hodin.

S Eileen se vypravte do Zverimexu a druhým východem se dostanete na schodiště vedoucí do místnosti s hodinami na dveřích. Předtím byly zavřené, ale teď už jsou průchozí. Za nimi bude dlouhá cesta ústící do uličky, ve které vás budou nahánět duchové z minulých lokací, pokud jste je osvobodili. Do baru už trefíte, kód taky zadáte, tak už se jen můžete připravit na dlouhý sestup. Na konci schodiště vlezte do dveří a ocitnete se v místnosti, ve které budou na stěnách desky s nataženou kůží. Pouze jedna je skutečná, ale bohužel nemůžu říct která, poněvadž je to pokaždé jinak. To, která deska je ta správná, poznáte tak, že do ní bouchnete a zaklepou se i ostatní kůže. Jednoduché jak facka, ale musí se nejdřív najít ta správná ... po souboji projděte dveřmi, seběhněte schodiště a budete stát před dveřmi svého bytu. Přečtěte si memo a vstupte dovnitř.

Byt 302

Ono tohle není samostatná lokace, ale pro přehlednost to raději pojmenuji. Nejdřív seberte z pultu poznámky a pak jděte do pokoje, kde naleznete čtyři červené papíry. Až si je prohlédnete, jděte na chodbu a prohlédněte si nápisy na stěně. Pak jděte směrem do kuchyně. Spustí se FMV animace s bývalým obyvatelem bytu, který vám skoro vše objasní. Po rozhovoru jděte na konec chodby k nápisům a seberte ze zdi krumpáč. Jediná cesta ven bude ta hnusná díra.

Až budete u sebe v bytě, jděte na chodbu, kde byl v druhém světě zabodnutý krumpáč a použijte ho. Objeví se díra a po bližším prozkoumání najdete Sullivana. Pořádně ho prošacujte a oberte o klíče. Odemkněte si jeho klíči vchodové dveře a vyrazte na svobodu.

Činžák

Až vyjdete z vašeho bytu, utíkejte rychle k sousedům nalevo. Za mřížemi napravo čeká Walter s pistolkami a neváhá je použít. Až zalezete do 301, seběhněte po schodech dolů do druhého patra. Vyjděte z 201 a jděte do bytu 202. V něm bude rozbouraná zeď, kterou se dostanete do partaje 203. Vyběhněte na chodbu, utíkejte k hlavnímu schodišti a vlezte do západního křídla. Ve 206 je další díra ve zdi, kterou můžete prolézt do 207. Vyjděte z 207 a po schodišti se dostanete do prvního patra (přízemí). Jděte ke správcovu bytu a na něm najdete šestici řetězů. Ty odstraníte postupně tak, že šestkrát najdete spoutaného Waltera. Najdete ho ve východním křídle prvního patra. 2x přímo v chodbě a pak v každém ze čtyř bytů. Až budete mít nalezeno všech šest těl, můžete se vydat ke správci do bytu. Až si to tu prohlédnete, jděte ke knihovně a prozkoumejte červenou krabičku.

Až skončí sekvence, jděte na chodbu a bude následovat další, po jejímž skončení se podívejte na obrázek ležící na zemi. Pak se vydejte zpět do vašeho bytu, připravit se na finální souboj.

Finále

Takže jsou dvě možnosti, jak budete bojovat. Buď se zazásobíte flaškami a budete Waltera mlátit vším, co máte po ruce, nebo budete mít pár flašek, ale zbytek místa vám zabere munice do pistole. Tak nebo tak si musíte s sebou vzít Umbecial Cord. Uložte si hru a jděte k díře do tajné místnosti. Na místě, kde předtím byl Walter, teď bude vchod do jiné dimenze. Skočte do něj a v následující lokaci hupsněte do další díry.

Při finálovém souboji budete mít dvě velké starosti - Waltera a Eileen. On vás bude všemožně zdržovat a snažit se vás zabít, zatímco ona se půjde zabít sama. Pokud se Eileen podaří dopochodovat až rotujícím kruhům, je po ní a vy se můžete rozloučit s dobrým koncem. Takže se snažte jednat co nejrychleji. Pokud máte dost místa, sbírejte po cestě k velké hlavě oštěpy zabodnuté v deskách. U hlavy použijte Umbecial Cord a pak do ní zabodejte všechny oštěpy, které jste zatím nasbírali. Pak pokračujte ve sbírání a zabodávání oštěpů, až do posledního. Teprve pak bude Walter zranitelný. Začněte ho mlátit, jak jen to půjde, a nezapomínejte uskakovat kulkám a jeho výpadům. Po chvíli zahýká a padne. Pokud Eileen nestačila dopochodovat až k ostří, můžete se radovat.

Zakončení:

Ve hře jsou (zatím) čtyři zakončení, které jsem našel. Přeci jenom nebylo dost času, který by byl potřeba na zevrubné projití, takže se může stát, že po čase se ukáže možnost dalších konců, což je víc než pravděpodobné.

Escape - nejlepší zakončení. Musíte Eileen udržet naživu a pokud možno pokaždé vyčistit váš byt od přítomnosti duchů.

Mother - Eileen sice přežije, ale moc slavně to s ní nedopadne. Tento konec je způsoben tím, že jste nelikvidovali duchy ve vašem bytě (příště nezapomínejte na svíčky).

Eileens death - Eileen zemře, ale podařilo se vám odvrátit útoky duchů, takže se vrátíte zpět do normálního světa.

21 Sacraments - nejhorší zakončení, které může být. Nejen že nezachráníte sousedku, ale duchové ovládnou váš byt.

Bonusy

Motorová pila - představovat motorovku skalním fandům SH je asi zbytečné. Naleznete ji podobně jako u SH2 při hraní „Brand new fear" v lese u auta.

Samopal pro Eileen - dokončíte-li hru na 90% a víc, můžete si ho vzít při příštím hraní v bytě 102 u vás v domě.

Bonusový kostým pro Eileen - dokončete hru s jakýmkoli zakončením a při dalším hraní se při druhé návštěvě vašeho domu podívejte u Eileen v bytě 303, jestli nenajdete kostýmek zdravotní sestry. Až ho budete mít, vezměte ho s sebou na souboj s Walterem. Pak až spustíte novou hru, měla by se po výběru obtížnosti objevit volba, jestli chcete mít Eileen převlečenou.

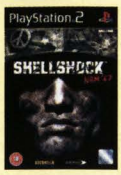
Bonusový kostým pro Cynthii - získejte oblek sestry pro Eileen a až uvidíte všechny čtyři konce, bude se vám převlékat i Cynthie.

Režim One Weapon - dokončete hru na 100% (10 velkých hvězd) a budete mít možnost si vybrat jednu zbraň, se kterou pak musíte projít celou hru.

Lukáš Kolínský

Shellshock: Nam 67

INFO



■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Guerrilla ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 83%

Brutální válečná střílečka honosící se všemi možnými klady a jen pár drobnými zápory.

Válka ve Vietnamu vyžaduje, abyste vzali do ruky pušku a vyrazili do terénu...

First Kill

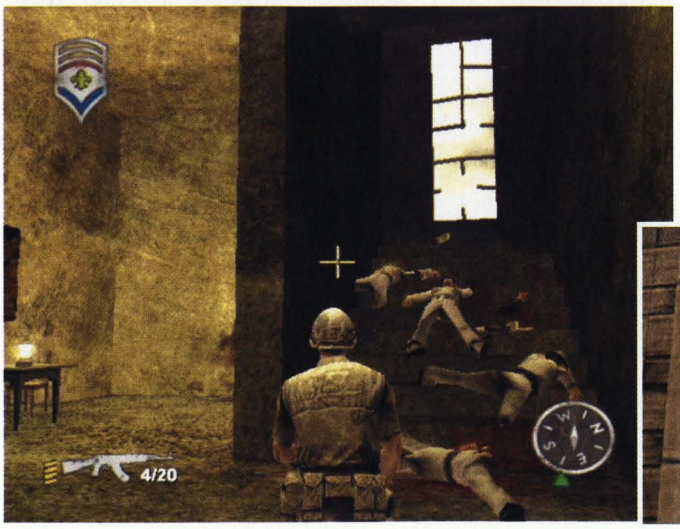
Nečekejte žádný jednoduchý a pokladný začátek. V této hře totiž začne vše pěkně natvrdo. Sledujte ostatní členy vaší jednotky, kteří vás dovedou na místo první akce. Ta probíhá v nepřehledném korytu mělké říčky. Hned jak uvidíte první protivníky na jejím protějším břehu, tak si lehněte a podpořte své spolubojovníky krycí palbou. Rozhodně si nehrajte na hrdinu, který přeběhne na druhou stranu řeky a všechny postřílí z bezprostřední blízkosti. S takovým přístupem byste ve Vietnamu dlouho nepřežili.

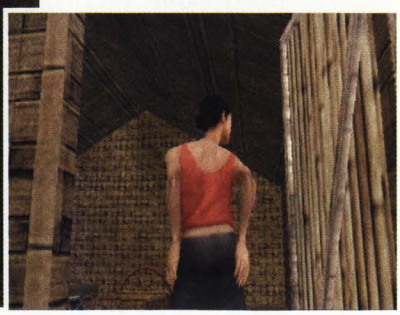
Až bude první bitka za vámi, tak opět následujte svou jednotku. V dolním levém rohu obrazovky vidíte kompas se zeleným ukazatelem, který vás k ní vždycky dovede. Postupovat budete úzkým údolím plným nepřátelských vojáků. Po chvilce se dostanete do místa, kde je všude kolem plno velkých kamenů. Jeden ze spolubojovníků na vás zakřičí, ať se kryjete. Napravo před vámi je totiž umístěn těžký kulomet, jehož palbě se nesmíte za žádnou cenu vystavit. Jediná možnost je plížit se mezi kameny a mezi nimi si vyhledat výhodnou palebnou pozici. Z té pak zlikvidujte vojáka za kulometem.

Všude kolem bude ale stále spousta Vietnamců. Velitel O'Brian vám dá za úkol zničit tunel, kterým přibíhají. Podívejte se na kompas, na kterém je tunel vyznačen červeným čtvercem. Doběhněte k němu a tunelem se prostřílejte až do místa, kde leží na zemi řada kamenů. Na ně můžete položit nálož C4. Po umístění nálože máte jen 4 vteřiny na útěk, tak neotálejte a vyběhněte z tunelu ven. Postupujte údolím až k mělkému zákopu, u kterého opět narazíte na tuhý odpor. Zde opět dostanete za úkol zničit nepřátelský tunel. Tentokrát je v levém svahu a místo pro položení nálože je poměrně hluboko v hoře.

Po zničení tunelu se stáhněte k žebříku, kolem kterého jste museli před chvilkou proběhnout. Vylezte po něm nahoru a okamžitě si lehněte. Když vykouknete z tunelu, uvidíte nalevo další těžký kulomet. Vaši spolubojovníci ho většinou nedokáží vyřadit, tak to bude na vás. Po jeho umlčení doběhněte do jednoho z mělkých zákopů, který vám poskytne alespoň částečné bezpečí. Pak se můžete v klidu rozhlédnout kolem sebe. Na svém kompasu vidíte dva označené cíle. Jde o protiletadlová děla, která musíte vyhodit do vzduchu. Nejprve zničte to severní, kolem kterého by měl být klid.

Po zničení prvního děla pokračujte do džungle směrem na západ. Zde narazíte na další skupinku nepřátel a po jejich zneškodnění můžete umístit nálož na druhé dělo. Vaším dalším cílem bude sklad paliva. Pokračujte tedy směrem k bodu označenému na kompasu a až se prostřílíte k hromadě barelů, tak to do nich párkrát napalte. Po jejich explozi se musíte prostřílet do nepřátelského velitelského bunkru. Kryjte se mezi kameny a postřílejte Vietnamce přibíhající ze stran. Uvnitř bunkru úroveň končí.





Hearts and Minds

Před druhou misí máte možnost projít si základní tábor. Až budete chtít pokračovat do akce, tak doběhněte ke vstupní bráně. Na začátku mise si užijete hlavně hledání pastí, které jsou pro VC tak typické. Po krátkém rozhovoru sledujte Gardnera, který jednu z nich najde. Pokračujte dál, dokud nenarazíte na šipku z větviček. Ta označuje blízkost pasti. Popojděte ještě o pár kroků dál a před sebou uvidíte lanko, které je natažené k náloži napravo od pěšinky. Opatrně se přibližte k náloži a uprostřed obrazovky se objeví symbol štípaček. To znamená, že se můžete pustit do odstraňování pasti. To probíhá tak, že se musíte pomocí směrových šipek dostat na konec bludiště, které vidíte v dolní části obrazovky.

Po zneškodnění první pasti následuje první přestřelka, ve které si musíte dát pozor hlavně na protivníky útočící ze skály vpravo. Pak postupujte dál a po chvilce budete upozorněni na druhou past. Tentokrát je lanko nataženo mezi dvěma skálami. Po další přestřelce narazíte na třetí past. Tentokrát jde o bodce, které jsou upevněny na stromě nalevo od stezky. Opatrně se po stezce přibližte ke stromu a vlastní vahou aktivujte past. Pokud se pohybujete pomalu, tak vás past nezraní (jinak se past odstranit nedá). Následuje další přestřelka, po které se dostanete na rýžová pole v okolí vesnice Shang-Tri.

Jeden z vojáků se vydá směrem k vesnici. Zaujměte pozici v jednom z políček. Po chvilce na vás směrem od vesnice zaútočí početná nepřátelská jednotka. Co nej-

rychleji se postarejte hlavně o vojáka s kulometem, který zaujme postavení v nejbližší chatrči. Po chvilce vás jeden ze spolubojovníků upozorní, že na vás Vietnamci útočí také zezadu. Otočte se a postarejte se o malou jednotku, která se vám pokouší vběhnout do zad. Pak pokračujte v postupu směrem k vesnici. Až postřílíte všechny útočníky, můžete pokračovat do vesnice, která je rozdělena cestou na dvě části.

Ve vesnici dostanete od velitele dva úkoly. Tím prvním je sehnat všechny vesničany ke stromu uprostřed vesnice. Stačí se přiblížit ke stojícím vesničanům a oni ke stromu automaticky doběhnou. Vaším druhým úkolem je najít všechny čtyři skrýše, ve kterých mají vesničané schované zbraně. Všechny je najdete pod hromadami sena. Jedna je v západní části vesnice a tři ve východní části. Skrýše odkryjete tak, že na hromadu sena hodíte zápalný granát.

Až oba úkoly splníte, začne jeden z vesničanů utíkat. Dohoňte ho a zastřelte. Pak zaútočí zbývající vesničané. Vaším úkolem je všechny útočící vesničany postřílet. Až bude kolem klid, běžte na východní konec vesnice a postupujte směrem na jihovýchod. Najdete úzkou cestičku, na které je nastražena nálož s lankem. Zneškodněte jí a pokračujte k domku, kolem kterého na vás čeká skupinka protivníků. Postřílejte je a pak osvoboďte novináře, který stojí uvnitř domku.

Fort Assault

Před touto úrovní se můžete opět proběhnout po táboře. Až budete chtít zahájit akci, tak doběhněte k vrtulníku na přistávací ploše. Začátek úrovně se odehrává v poměrně širokém údolí. Před vámi je několik nepřátelských skupinek, které naštěstí nejsou příliš početné. Do první opravdu nebezpečné situace se dostanete až za prvním checkpointem. Jakmile se vám ozve Bravo 2, budete napadeni skupinkou nepřátel, kteří na vás vyběhnou ze skal vpravo. Jde o kompaktní skupinku, kterou můžete zlikvidovat jediným dobře mířeným granátem. Až všechny zlikvidujete, pokračujte do rozšířené části údolí.

Dostáváte se přímo doprostřed zuřící bitvy. Nejprve narazíte na pár předsunutých nepřátelských vojáků, se kterými byste neměli mít větší problémy. Kryjte se za velkými kameny a stále postupujte směrem na východ. Po pár metrech uvidíte po stranách údolí dvojici nepřátelských bunkrů. V obou jsou umístěny těžké kulomety, které budou decimovat vaše spolubojovníky. Třetí kulomet je schován za hromadou kmenů, které jsou poházeny mezi bunkry. Vaším úkolem je zničit všechna tři kulometná hnízda. Musíte se k nim opatrně přiblížit a zničit je přesně hozenými granáty. Hra vám jasně oznámí každý úspěšný zásah, takže o zničení kulometů nemůže být pochyb.

Až budou všechny kulomety zničeny, počkejte na členy své jednotky. Po seskupení za bunkry se musíte probojovat k další řadě vietnamských opevnění. Na úvod se je pokusí zničit vaše letectvo. Bohužel nebude úspěšné, tak to zůstane zase na vás. Držte se skály vlevo a prostřílejte se až ke vchodu do tunelu. Připravte se na velké množství protivníků, kteří vám budou vybíhat v ústrety. Na kompasu vidíte dva cíle, ke kterým se musíte dostat. Jde o dva tunely, které musíte zavalit pomocí C4. Ten první je poměrně blízko od vchodu. Po jeho zavalení najděte žebřík, kterým se dostanete do bunkru s kulometem. V tunelu za ním najdete druhé místo vhodné pro vytvoření závalu.

Po umlčení vietnamského odporu musíte pokračovat do úzkého údolí mezi dvojicí nepřátelských bunkrů. Na jeho konci vidíte nepříjemně umístěného kulometčíka. Použijte plížení a mezi kameny se k němu co nejvíce přibližte. Až ho zabijete, tak specialista na výbušniny vyhodí zával na konci údolí do vzduchu. Prostřílejte se k bývalé francouzské pevnosti, před kterou je umístěna dvojice kulometů. Zbavte se jich a sledujte vojáka, který poběží vyhodit bránu pevnosti do vzduchu. Bude zasažen a vy si od něj musíte vzít nálože C4. Pomocí nich pak sami vyhoďte bránu do vzduchu.

Nyní můžete vstoupit do pevnosti. Postřílejte vojáky u vchodu a pak můžete místností vpravo doběhnout ke schodišti. Seshora pak postřílejte nepřátelské vojáky na nádvoří. Po návratu do přízemí se prostřílejte na druhou stranu nádvoří a tam vyběhněte do prvního patra. V malé kanceláři vpravo najdete na stole dokumenty, jejichž získání je vaším sekundárním cílem. Po ochozu vlevo se pak prostřílejte až do místnosti s bambusovým žebříkem. Touto cestou se dostanete do podzemní části pevnosti, která slouží jako vězení. Spletí chodeb se musíte prostřílet až do malého skladiště, ve kterém najdete vojáka v dost zuboženém stavu. Až vám řekne o generálu Diemovi, začne odpočet do exploze. Během necelých dvou minut se musíte dostat stejnou cestou z pevnosti ven.

Nightwatch

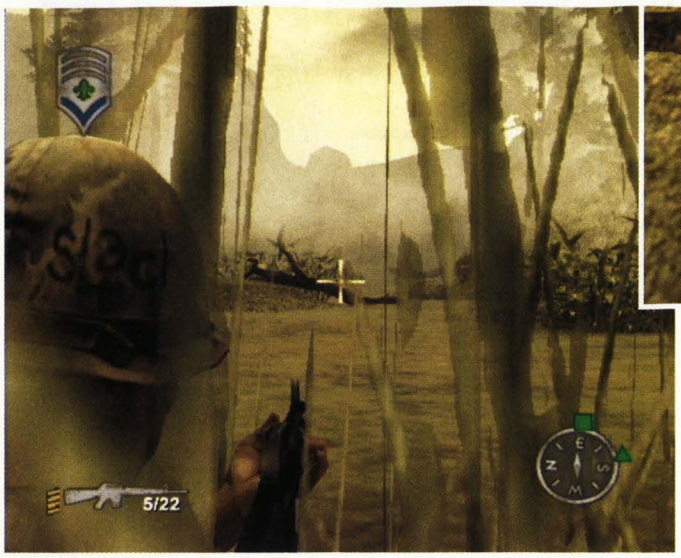
Začínáte u kulometu, který se vám bude opravdu hodit. Chopte se ho a odrážejte jeden vietnamský útok za druhým. Hlavně si hlídejte, aby žádný protivník neproběhl bránou pod vámi. Jakmile se totiž dostanou dovnitř, máte problém. Po odražení několika útoků bude zničena vaše vysílačka. Vaším druhým úkolem bude najít náhradní a obnovit spojení s velením. Opusťte tedy kulomet a přeběhněte na druhou stranu nádvoří. Vysílačku najdete v prvním patře hned u schodiště.

Po krátkém rádiovém hovoru dostanete od velení za úkol hlídat vysílačku. Vaši spolubojovníci se budou věnovat hlavně hlídání schodiště, takže na vás zůstane pokrytí ochozů nad nádvořím. Po nich bude přibíhat směrem od vchodu spousta protivníků, takže se určitě nudit ne-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Miření
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Nabíjení
Čtvereček » Rychlá výměna zbraní
Trojúhelník » Přikrčení
R1 » Střelba
R2 » Inventář
R3 » Přesnější miření
L1 » Sprint
L2 » Zalehnutí
L3 » Mód střelby
Select » Seznam úkolů
Směrové šipky do stran » Vyklánění
Směrová šipka nahoru » Dalekohled



Tipy

- ✗ **Co nejvíce využívejte velmi praktické plížení. Nejen že tím minimalizujete pravděpodobnost zranění, ale navíc ještě zpřesníte vlastní střelbu.**
- ✗ **Pokud používáte automatickou zbraň, tak rozhodně střílejte krátkými dávkami. Všechny zbraně ve hře se totiž při střelbě poměrně dost zvedají. Výjimkou je boj na malou vzdálenost, při kterém zvedání vaši přesnost příliš neovlivní.**
- ✗ **V této hře je automatické nabíjení poměrně zdlouhavé. Proto je velmi důležité, hlídat si počet nábojů v zásobníku. Včasná výměna zásobníku často znamená rozdíl mezi životem a smrtí.**
- ✗ **Vřele vám doporučujeme používat nepřátelské zbraně. Někteří Vietnamci sice používají zbraně americké, ale přesto byste trpěli nedostatkem munice. To platí zejména pro automaty.**
- ✗ **Rozhodně se naučte využívat granáty. Jejich zaměřování je zpracováno velmi příjemně a účinek na větší skupinky je k nezaplacení. A v neposlední řadě jde o nejlepší způsob, jak vyřadit nepřátelský těžký kulomet.**
- ✗ **Když vás překvapí početnější jednotka nepřátel, tak si najděte vhodnou skrýš a při odrážení útoku použijte přesnější míření. V tomto módu se sice nemůžete příliš pohybovat, ale přesnost střelby vám tuto nevýhodu vynahradí.**

budete. Vysílačku musíte bránit tak dlouho, dokud nedostanete další hlášení od svého velitele.

Vaším dalším úkolem je najít a zlikvidovat 4 nepřátelské vojáky s raketomety. Máte je označené na kompasu, takže jejich hledání nebude těžké. Rozhodně vám nedoporučujeme pokusit se prorazit ven hlavní bránou. Radši přeběhněte po jednom z ochozů do prostoru nad vstupní bránou. Vietnamci budou nahoru vybíhat po schodištích v rozích pevnosti. Postupně by k vám měli vyběhnout všichni čtyři Vietnamci s raketomety, takže stačí čekat a odrážet všechny útoky. Až postříláte všechny raketometčíky, seběhněte po schodech ke vstupní bráně a postřílejte všechny zbývající protivníky.

Getting Special

Konečně se stáváte členem speciální jednotky. A hned v první misi vyrazíte do boje na vlastní pěst. Tomu musíte přizpůsobit svou taktiku. Hned na začátku si tedy vyzkoušejte tiché zabíjení. Připlížte se s nožem v ruce k vojákovi stojícímu kousek od vás a podřízněte ho. Dál vám doporučujeme postupovat vnitrozemím. Vaším cílem je sice likvidovat loďky zakotvené na břehu řeky, ale některé úseky je jednodušší absolvovat vnitrozemím. Zneškodněte nálož nastraženou kousek od začátku stezky a pak potichu zlikvidujte dalšího protivníka. Pokud se prozradíte ještě před útokem, tak si píšťalkou přivolá posily. Pro tento případ vám doporučujeme získat od některého z mrtvých protivníků automatickou zbraň.

Od následující křižovatky postupujte směrem k řece. Prostřílejte se až za minové pole, které jste díky cestě vnitrozemím obešli. Při dalším postupu po břehu řeky si dejte pozor na nastraženou past. Jde o starý známý drát natažený mezi dvěma velkými kameny. Naštěstí je před ním šipka, která vás na past upozorní. Probojujte se až k první loďce, před kterou je na malém ostrůvku umístěn těžký kulomet. Po likvidaci všech protivníků doběhněte k loďce a několikrát střelte do barelu na přídi. Jeho exploze loďku spolehlivě zničí.

Nyní si opět můžete vybrat, kudy budete postupovat. Pokud si zvolíte vnitrozemí, tak si dejte pozor na pasti, kterých je stezka nedaleko první loďky plná. Kromě nálož zde narazíte i na velmi nepříjemné bodáky (za velkým kamenem vpravo). Stezka vás dovede k jednomu z tunelů, kterými je hora provrtaná skrz naskrz. V těchto tunelech najdete oba sekundární cíle. Tím prvním jsou dokumenty, které najdete ležet na bedně v jedné z dobře osvětlených jeskyní. Druhým sekundárním cílem je záchrana skupinky civilistů. Ty najdete v nejvyšší jeskyni. Ze systému jeskyní pak vede cesta k těžkému kulometu, který je umístěn nad přístavištěm se zbývajícími loďkami. S jeho pomocí můžete snadno postřílet všechny vojáky, kterých je na břehu opravdu požehnaně.

Nikdo vám ale nebrání postupovat od první loďky dál po břehu. Je zde spousta kamenů, za kterými se snadno ukryjete. Přebíhejte od jednoho k druhému a postupně likvidujte útočící skupinky Vietnamců. Z velké jeskyně s druhou loďkou se dostanete do systému tunelů, ve kterých najdete oba sekundární cíle. Až budete mít oba sekundární cíle splněné, zničte všechny zakotvené loďky. Po zničení poslední z nich se vám ozve Ramirez. Postupujte po břehu směrem k začátku úrovně a cestou si dejte pozor na nové skupinky nepřátel. Doběhněte až k barevné dýmovnici, u které Ramireze najdete.

Monty's People

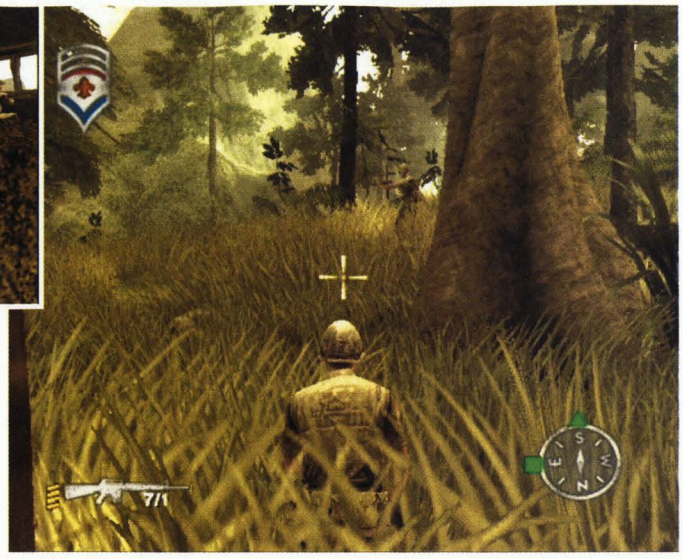
Vaším prvním úkolem je najít Ramireze. Úzkým údolím doběhněte do jeho rozšířené části, kde se těsně nad zemí převaluje mlha. Držte se pravého okraje údolí a postřílejte všechny protivníky, na které narazíte. Pokud budete sledovat kompas, tak Ramireze velmi rychle najdete. Nyní jste opět součástí týmu, takže můžete počítat s podporou ostatních. Sledujte směr jejich postupu a po chvilce se dostanete do vesnice Shang-Tri, kterou znáte z druhé úrovně. Vaším prvním úkolem je postřílet všechny protivníky, kteří jsou

rozmístěni ve vesnici a jejím bezprostředním okolí.

Nejprve vyčistěte menší západní část vesnice. Je zde jen pár domků a několik nepřátelských vojáků. Pak postřílejte vojáky kolem stromu uprostřed vesnice a zneškodněte protivníky rozmístěné v okolních domcích. Po chvilce na vás směrem od cesty zaútočí menší nepřátelská jednotka. Pokud je východní část vesnice vyčištěná, tak pokračujte směrem na jihovýchod. Určitě si pamatujete na domek, ve kterém Vietnamci drželi amerického novináře. V jeho okolí by měli být poslední vojáci. Pokud vám hra ohlásí splněný úkol, tak běžte k nejvýchodnějšímu domku, který je postaven na kůlech. Za ním najdete v zemi poklop, pod kterým je schován Monty (při vaší první návštěvě tam byl velký úkryt zbraní).

Montyho záchranou ale úroveň nekončí. Vaším dalším úkolem je zabránit popravě, která se má konat nedaleko vesnice. Vraťte se na cestu dělící vesnici na dvě části a pokračujte směrem na jih. V rýžových polích budete napadeni skupinkou nepřátel. Postřílejte je a podle kompasu doběhněte k domku, před kterým jsou seřazeni vesničané připravení na popravu. Zastřelte všechny vojáky rozestavené kolem a odrazte útok další skupinky nepřátel směrem zprava. Pokud se vojákům podaří vesničany postřílet, tak si budete muset celou akci zopakovat.

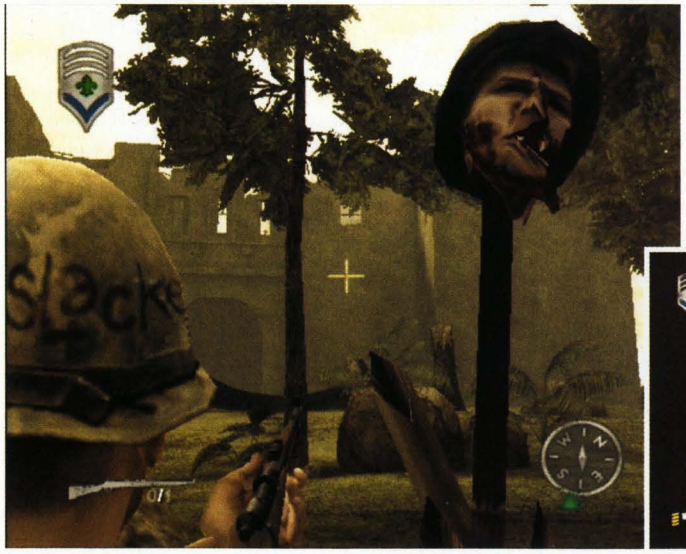
Když uspějete, tak budete muset doprovodit vesničany zpět do vesnice. Až se k ní budete blížit, tak se připravte na útok skupinky nepřátel. Postřílejte je a pak doběhněte ke stromu uprostřed vesnice. Vaším dalším úkolem je najít nepřátelsky tábor, který je umístěn nedaleko od vesnice. Vraťte se tedy do prostoru, kde úroveň začínala. Sledujte kompas a v údolí plném mlhy počkejte, až prostor před vámi alespoň částečně pročistí vrtulníky. Údolím nakonec dojdete až k nepřátelskému táboru, ve kterém narazíte na opravdu tuhý odpor. Směrem od svahu za táborem se na vás bude valit jedna vlna nepřátel za druhou. Postřílejte všechny útočníky a v jedné z chatrčí seberte dokumenty, čímž splníte sekundární úkol. Po vyhlazení tábora dostanete poslední úkol. Musíte zničit nepřátelský sklad munice. Opět sleduje kompas a prostřílejte se až k malé jeskyni, do které musíte položit nálož C4.

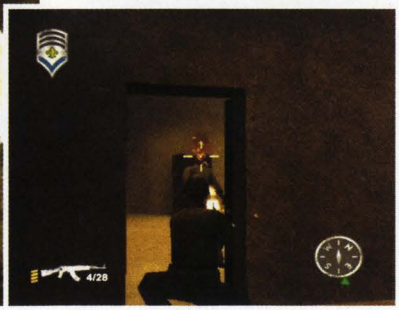


Artillery Hill

Po stezce vedoucí směrem od řeky doběhněte na křižovatku, od které musíte postupovat směrem na východ. Bohužel vás čeká dost nepřehledný terén plný maskovaných protivníků. Při sledování křovin ale nezapomeňte na pozorovatelny v korunách stromů. Na nich jsou totiž umístěni odstřelovači, kteří vám dokáží pěkně otrávit život. Při první příležitosti odbočte z hlavní trasy směrem na jih. Musíte se totiž dostat k řece, na které jsou nedaleko od břehu zakotveny dvě loďky. Jsou sice jen sekundárním cílem, ale přesto je budete muset zničit. Až je obě potopíte, tak se vraťte na stezku vedoucí podél řeky a prostřílejte se k další odbočce. Také zde zahněte k řece a zničte zbývající dvě loďky.

Vaším dalším úkolem je najít a zničit celkem tři protiletadlová děla. Prostřílejte se tedy ke druhé pozorovatelně na stromě, za kterou začíná úzké údolí. Na jeho druhém konci jsou umístěny dva velmi nepříjemné těžké kulomety. Lehněte si a z dálky se pokuste postřílet všechny protivníky, kteří se budou v jejich okolí objevovat. V těchto místech vám doporučujeme postupovat opravdu velmi opatrně. Jakmile nepřátelské útoky poleví, tak doběhněte na konec údolí a začněte likvidovat protivníky rozmístěné všude kolem. Na svém kompasu máte označena všechna tři děla, která jsou vaším primárním cílem. Najděte je a pomocí nálož C4 je vyhoďte do vzduchu.





Až zničíte všechna děla, vběhněte do tunelu, který začíná na západním konci tábora. Tunely jsou samozřejmě plné nepřátel a vaším úkolem je prostřílet se na druhý konec. Až postříláte všechny protivníky ve velkém skladišti na konci tunelu, tak si počkejte na útok letectva. Po něm vám zbývá poslední jednoduchý úkol. Musíte vyběhnout ven z tunelu a doběhnout k zakotvenému motorovému člunu.

Men Down

Tato úroveň začíná dost neobvykle. Až si užijete dost radovánek s místními děvčaty, tak se vraťte do tábora, kde byste měli nejprve navštívit střelnici. Až vyfasujete výzbroj, tak doběhněte k vrtulníku. Po úvodní animaci se dostanete do role bočního střelce. Vaším úkolem je rozstřílet protiletadlové dělo, kvůli kterému nemůžete přistát. Prostě střílejte přímo do děla, dokud se vám ho nepodaří zničit.

Po přistání se musíte mezi domy prostřílet až na silnici plnou zničených vraků. Při postupu směrem k silnici si dávejte pozor hlavně na protivníky, kteří jsou rozmístěni v okolních domech. Na silnici vás pak čeká jedna vlna útočníků za druhou. Postupovat musíte samozřejmě smě-

rem k bodu, který máte označen na kompasu. Až se dostanete na konce zdi obklopující úvodní skupinku domů, tak se připravte na souboj s těžkým kulometem. Ten je umístěn na kopci napravo od silnice. Po zničení kulometu se rychle přesuňte do kráteru, který vidíte přímo pod ním. Je to docela slušný kryt, ze kterého můžete odrazit pár dalších protiútoků.

Postupujte dál směrem k velkému paneláku. Na jeho balkónech je rozmístěno několik střelců, kteří jsou poměrně dobře schovaní. Pokuste se jich co nejrychleji zbavit. Za prvním panelákem narazíte na zátaras. Doběhněte tedy k druhému paneláku, na kterém je žebřík. Po balkónu doběhněte k díře v zábradlí, kterou můžete seskočit na dodávku. Postřílejte protivníky na okolních balkónech a pokračujte na křižovatku s autobusem. Zde zahněte doprava a odrazte útok početné nepřátelské jednotky. Prostřílejte se až na konec ulice, kde jsou v domě nalevo otevřené dveře.

Postřílejte všechny protivníky na malém dvorku a vyběhněte do prostoru za domem. Vpravo vidíte dveře vedoucí za velkou kamennou zeď. Ve dveřích je ale nastražená nálož, kterou budete nejprve muset zneškodnit. Pak proběhněte za zeď a podél řeky se prostřílejte až k dřevěnému domku, u kterého už na vás čeká Ramirez. Bohužel budete vzápětí napadeni. Odrazte několik vln nepřátelských útoků a podél skály postupujte směrem od řeky. Ve skále vpravo najdete široký tunel, v jehož ústí je umístěn těžký kulomet. Je to jediná úniková cesta, takže se do tunelu budete muset chtě nechtě prostřílet.

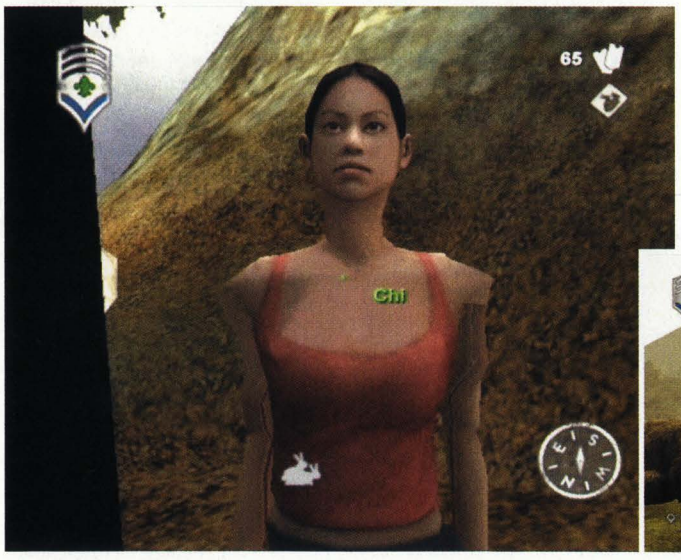
Až se dostanete na konec tunelu, tak uvidíte přímo naproti vám čerpací stanici. Vaším dalším úkolem je postřílet všechny protivníky v jejím okolí. Vezměte to zprava a u benzínové stanice zaujměte palebné postavení. Z prostoru za panelákem bude přibíhat spousta nepřátel, které budete muset postřílet. Po odražení posledního útoku dostanete za úkol vyhodit do vzduchu nádrž s benzínem. Položte na ni nálož C4 a rychle utečte. Vaše jednotka se stáhne opodál a vám doporučujeme schovat se někde v jejich blízkosti. Po chvilce přilétne dvojice vrtulníků, která vás dopraví do tábora.

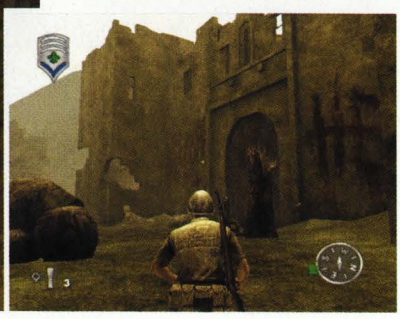
Radio Silence

Tato noční mise by měla začít pokud možno bez hlasité střelby. Naštěstí máte odstřelovačku s tlumičem, tak by to neměl být problém. Propližte se barikádou na začátku ulice a po animaci s popravou se rozhlédněte. Na levé straně ulice byste měli vidět první hlídku. Zneškodněte vojáka střelou do hlavy a postupujte dál. Druhý voják postává v ulici nalevo od autobusu. Třetí by se měl pohybovat někde kolem něj. Pokud je necháte křičet nebo střílet, tak se kolem strhne hotové peklo. Pokud se dostanete nepozorovaně za autobus, tak máte téměř vyhráno. Čtvrtého vojáka najdete za domem vlevo. Stojí u dveří, kterými musíte proběhnout. Za malým skladištěm najdete vchod do tajného tunelu, ve kterém se ukrývá Diemova jednotka odposlouchávající vaše rádiové hovory.

Vchod do tunelu je podminován, tak nejprve zneškodněte nastraženou nálož. V první místnosti zastřelte vojáka stojícího v tunelu vlevo. Pak pokračujte do velké ložnice, která je plná vojáků. Po dlouhé přestřelce zahněte doleva a postřílejte další skupinku v jídelně. Odtud vedou další dva tunely. Nejprve běžte do toho vlevo. Na konci tunelu najdete generátor, který budete muset zničit náloží C4. Pak se vraťte do jídelny a pokračujte do druhého tunelu. Postřílejte vojáky v mučírně a v dalším tunelu zahněte doprava. Prostřílejte se marodkou a dostanete se do jeskyně s vysílačkou. Po jejím zničení pokračujte na konec tunelu, kde najdete velitelskou místnost. Postřílejte poslední protivníky a seberte dokumenty ležící na stole.

Nyní musíte najít zadní východ z komplexu. Vraťte se do chodby u mučírny a zahněte doprava. Po pár metrech vyběhnete opět na čerstvý vzduch. Přímo před vámi je velká budova, ve které jsou drženi zajatci. Doběhněte před vchod, kde to schytá Psycho. Postřílejte skupinku protivníků a pak vykopněte dveře. V prvním patře vám přímo v ústrety vyběhne několik dalších protivníků. Vychutnejte si je rovnou od dveří a pak vyběhněte ke dveřím, ze kterých na vás útočili. Postřílejte vojáky v místnostech napravo a pak vyběhněte po schodech do druhého patra. Zastřelte dva vojáky postávající nad schodištěm a u dalších dveří se připravte na to, že přímo naproti nim stojí voják s kulometem. Až je tedy vykopnete, tak ho co nejrychleji zastřelte. Další místností se pak prostřílejte k zajatcům.





Diem

Před vámi je příjemná ranní přestřelka. Vše začíná nedaleko starých ruin, ve kterých by se měl ukrývat generál Diem. Postupujte tedy směrem k ruinám, ze kterých na vás vyběhne první vlna nepřátel. Velkou bránou vejděte na nádvoří, které je plné trosek a dobře krytých nepřátel. Pozor si musíte dál hlavně na kulometná postavení po stranách nádvoří. Nejprve zlikvidujte kulomet vpravo a pak kulomet v prvním patře vlevo. Jakmile jsou kulomety vyřazené, tak můžete vyběhnout na nádvoří a postřílet zbývající vojáky. Pokud je nádvoří čisté, tak se ukazatel vašeho cíle posune dál.

Z nádvoří pokračujte do budovy vlevo. Za ní najdete další hromadu trosek a plno dalších protivníků.

Rozhodně se nikam nehrňte, protože není kam spěchat. Zaujměte bezpečnou palebnou pozici mezi troskami a kontrolujte směr, ze kterého budou přibíhat stále nové a nové posily. Dál postupujte až ve chvíli, kdy bude kolem dost dlouho klid. Stejně jako na nádvoří platí, že musíte postřílet úplně všechny protivníky. Teprve pak se váš cíl opět posune do prostoru za chrámem. Až proběhnete pod dřevěným mostem, tak dostanete za úkol najít a postřílet 3 vietnamské důstojníky. Naštěstí se vám nepokusí utéct, takže můžete být klidní. Prostě odrážejte všechny útoky a důstojníci vám dříve nebo později vběhnou do rány.

Až bude úkol splněn, tak můžete pokračovat na další nádvoří. Zde pro vás budou asi nejnebezpečnější protivníci umístění v protější budově. Schovávají se totiž za sloupy a nejsou pořádně vidět. Při jejich likvidaci vám doporučujeme přiblížit se do bezprostřední blízkosti, protože na dálku jde jen o plýtvání municí. Po likvidaci odporu chvilku počkejte, až se načte další část úrovně. Teprve potom budete moct projít do další části ruin. Zde se hned od začátku zaměřte na široký průchod vlevo. Odtud totiž budou vybíhat všichni protivníci. Prostřílejte se až mezi hromadu trosek, přes které můžete překvapivě přelézt.

Postupujte podél řady budov a u širokého schodiště si dejte pozor na nepříjemně umístěný kulomet. Po jeho likvidaci můžete vyběhnout na schody a začít likvidovat další vlny nepřátel. Konečně se blížíte ke vchodu do kláštera, kde by mělo být umístěno Diemovo velitelské stanoviště. Granátem zlikvidujte kulometné hnízdo za mostem a pak přeběhněte na jeho druhou stranu. Postřílejte všechny protivníky před vchodem a Monty vyhodí do vzduchu vstupní dveře. Nyní je před vám zatím nejtěžší úkol hry. Musíte zabít generála Diema, který je uvnitř chrámu.

Rozhodně dovnitř nevbíhejte. Místo toho si lehněte do prostoru dveří a z této pozice postřílejte všechny vojáky v dohledu. Uvnitř je jich sice nekonečně, ale přesto je nemůžete přehlížet. Generál by měl přijít ke dveřím zleva. Použijte přesné míření a vyprázdněte do něj všechno, co máte. Nezapomeňte použít také všechny granáty. Bohužel to většinou nestačí, tak si budete muset sehnat nějakou další munici. Stále se ale vracejte do prostoru dveří, kde jste vleže nejméně zranitelní. Navíc je vaše střelba v této pozici přesnější, takže jde opravdu o jedinou šanci, jak uspět. Až generál Diem padne, můžete začít slavit.

China Beach

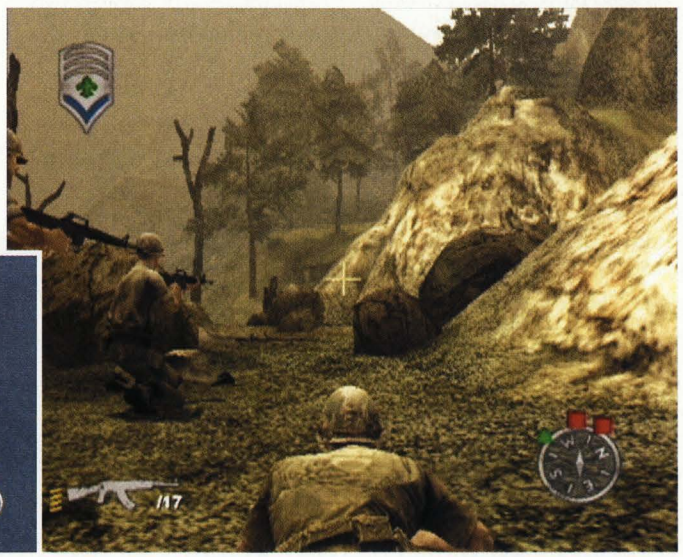
Při cestě do zázemí jste bohužel sestřeleni a musíte bojovat o holý život. Doběhněte do mučírny, kde získáte od umírajícího vojáka nůž. Pak vylezte po nedalekém žebříku do tunelu, kde musíte podříznout protivníka s automatem. Nyní máte zbraň a můžete postřílet protivníky, kteří útočí na váš základní tábor. Až budou všichni mrtví, tak doběhněte k bráně, kde dostanete další úkol. Musíte ubránit přistávací plochu a nemocnici. Doběhněte tedy do severovýchodního rohu základny, odkud vedou protivníci nejsilnější útok.

Rozhodně zaujměte pozici někde uvnitř tábora. Nepřátelští sebevrazi totiž můžou přiběhnout z libovolné strany, takže musíte být nedaleko nemocnice. Jakmile se nějaký nepřátelský sebevrah ukáže, tak se vám zobrazí na kompasu. Podle jeho pohybu byste měli odhadnout, kudy se snaží k nemocnici dostat. Po pár nepřátelských útocích dostanete za úkol doprovodit sestřičky k vrtulníku. Zaběhněte tedy do nemocnice a až se k vám sestřičky přidají, doprovoďte je na přistávací plochu. Cestou asi budete muset postřílet pár protivníků. Přesto se ale snažte doběhnout k vrtulníku co nejdříve, protože sestřičky v boji dlouho nepřežijí.

Po odletu vrtulníku musíte i nadále bránit nemocnici, na kterou se budou pokoušet útočit sebevrazi. Pokud byste měli problémy přežít venku, tak se můžete stáhnout ke vchodu na marodku, protože sebevrazi musí vběhnout dovnitř. Jde ale o krajní řešení. Po chvilce dostanete nový úkol. Nepřátelé prorazili nedalekou vstupní bránu a hrnou se dovnitř. Doběhněte tedy k bráně a lehněte si před ní. Drtivá většina protivníků bude probíhat právě bránou, takže je budete mít naservírované na stříbrném podnosu. Přesto si ale kryjte záda, protože Vietnamci jsou vychytralí a občas dovnitř proniknou jinudy.

Až odrazíte několik útoků, dostanete poslední obranný úkol. Tentokrát budete muset bránit velitelský bunkr, který najdete nedaleko zadní brány. Stejně jako u nemocnice bude vaším hlavním úkolem postřílet všechny útočící sebevrahy, které neomylně poznáte podle světlých nákladů. Jejich úkolem je vběhnout do bunkru, takže se musíte držet pokud možno u jeho vchodu. Ten je navíc obklopen pytli s pískem, takže jde o ideální pozici. Po odražení všech útoků dostanete poslední úkol. V poměrně krátkém časovém limitu se musíte stáhnout do bunkru, abyste přežili nálet letectva. Po něm už si můžete vychutnat závěrečnou animaci.

Jakub Holý



Resident Evil: Outbreak

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Resident Evil v excelentní grafice a v podobě, v jaké jsme ho ještě neviděli.

První hra ze série RE, ve které jde spíše o to, co nejrychleji se někam dostat, než o zavaření mozkových závitů.

Pro první hraní vám doporučujeme zvolit obtížnost Easy a z postav si vybrat Jima Chapmana - ten totiž vidí na mapě všechny předměty v místnosti.

Scénář Outbrake

Začínáte v baru, kde z barového pultu můžete vzít pistoli. Jděte do části pro obsluhu a vezměte si klíček od schodiště. Odemkněte schodiště a vyběhněte po něm. Dejte si pozor na okno v mezipatře, aby vás nechytli zombíci, a vyběhněte až do druhého patra. Utíkejte do přilehlé chodby vedoucí do společenské místnosti. Zde prohledejte stůl u křesel a seberte z něj noviny. Pod nimi bude ukryt další klíč ode dveří. Jsou to první dveře napravo v chodbě, kterou jste přišli. Po dalším schodišti se dostanete do třetího patra, které slouží jako vinný sklep. Hned napravo od vás budou dveře, za nimiž bude na stole klíč od vysokozdvižného vozíku a psací stroj. Ten nemá obvyklou funkci, na jakou jste asi zvyklí, ale slouží k předčasnému ukončení hry - započítají se vám body a jedete zase od začátku. Vyjděte z místnosti a utíkejte dlouhou chodbou až na konec. Klíčem nastartujte ještěrku a zvedněte náklad nahoru. Vylezte po žebříku na bedny a plazte se k ventilaci. Tou se dostanete na schodiště, po kterém se dostanete na střechu.

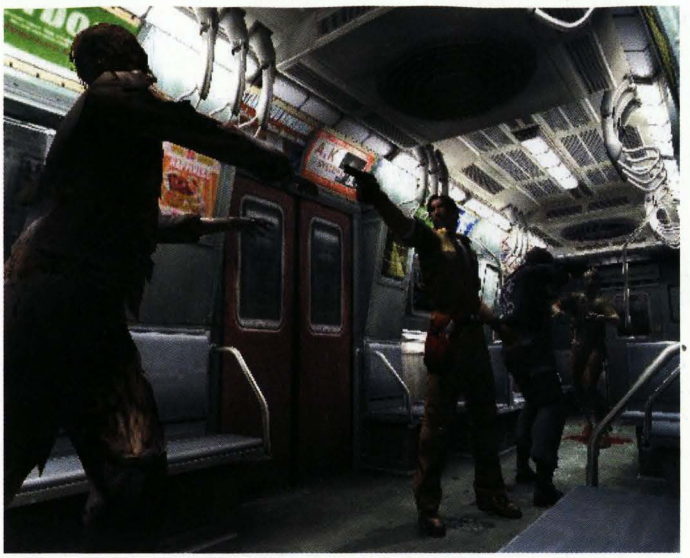
Na střeše zamiřte směrem ke kameře a utíkejte až k zamčeným dveřím do malého skladiště. Naproti němu je oplocení, které jde na jednom místě shodit několika šťouchanci ramenem. Po jeho zničení bude následovat krátký FMV filmeček a spustí se odpočet limitu, během kterého musíte stihnout doběhnout k policejní hlídce. Takže rychle vylezte do oplocené části a utíkejte doleva. Až doběhnete nakonec, nechejte skočit nejdříve kamarády a pak skočte vy. Postava se chytne jen jednou rukou, takže si NPC zavolejte na pomoc a oni vás vytáhnou nahoru. Jediné dveře na střeše vedou na schodiště. Přivolejte si výtah a automaticky sjedete dolů. Vyběhněte před dům a potkáte se s prvním policistou. Nyní koste zombíky, dokud polda neotevře vrata do postranní uličky. V této uličce znovu musíte zdržovat, jak jen to půjde, avšak je tu malý zádrhel. Někteří ze zombíků nejdou zabít, takže do nich zbytečně nestřílejte na zemi a šetřete munici. Po chvíli se zase dostanete dál a přijdete o váš policejní doprovod. Po skončení animace seberte poldovi zapalovač ležící u nohou a utíkejte do kopce k cisterně s benzínem. Otevřete její uzávěr, jděte o kousek dál za ni, abyste nestáli v benzínu, a použijte zapalovač. Pak máte chvíli na to, abyste skočili do vody a vylezli do kanálu. Ten proběhněte až k žebříku, po kterém vylezete do bezpečné zóny, kde už budou čekat další lidé. K tomu, abyste se dostali ve hře dál, stačí promluvit s jediným policistou, co tam je. Tím se dostanete do finální části tohoto scénáře.

Poté, co dojedete obrněným vozem na konec silnice, budete se muset vydat po svých. Naštěstí tu máte k dispozici obrovský arsenál zbraní a léčiva, takže se napakujte dle libosti, oběhněte dodávku a utíkejte dál po cestě. V polovině mostu uvidíte scénu, ve které se policejní pyrotechnik pokusí smontovat bombu, ale bohužel to nestihne. Nyní máte možnost ukončit scénář tak, že se vrátíte k policistovi a rozhodnete se odjet, nebo budete pokračovat dál po mostě. Na druhém konci seběhněte dolů a dostanete se přímo do hromady zombíků. Zde máte jediný úkol - najít detonátor a kličku (oboje leží na zemi poblíž okrajů silnice), spojit je dohromady a u mrtvoly s kufříkem bombu odpálit. Tím scénář končí.

Scénář Below Freezing Point

Chvíli počkejte v tunelu a otevřou se vám dveře do komplexu. Společně s ostatními se vydejte do části známé hráčům *RE2*. Vylezte na peron a po krátké konverzaci s blondýnkou se vydejte chodbou za ní. Slezte dolů do plošiny pro zdviž a začněte výstup po schodech, až doběhnete k zaseklé plošině. U ní vlezte do ventilace. Nyní se budou scénáře dělit, ale vesměs jsou stejné, akorát se liší v pořadí, v jakém patra projdete. Následující část je psána pro Yoko, ale dá se použít i pro další postavy, pouze s obměnou pořadí jednotlivých akcí.

Jděte do místnosti za vámi. Zde naleznete lahvičku a terminál, od kterého zatím nemáte heslo. Vraťte se na chodbu a vydejte se napříč koridorem. Doběhnete do velké místnosti, na jejímž konci bude blok s heslem do počítače. Běžte zpět do



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Select » Pauza
Start » Inventář
Šipky » 2D ovládání postavy
Levý analog » 3D ovládání postavy
Pravý analog » Příkazy NPC
R1 » Bojový mód
R2 » Zaměření dalšího cíle
L1 » Dobití munice
L2 » Oslovení NPC

chemical storage a zadejte číslo do počítače. Z vysunutého panelu seberte lahvičku VP-017, pak jděte zpět do velké místnosti a odejděte druhými dveřmi. Utíkejte chodbou a zamiřte do prvních dveří, které potkáte. Za nimi by měl být zombík zavřený v místnosti za sklem. Z ní si potřebujete vzít kanystr s chemikálií a pak můžete jít zpět na chodbu a pokračovat dál. Na konci vstupte do dveří vedoucích do šachty. Pokud máte přebytečný sprej, můžete ho nabídnout zraněnému chlápkovi. Smíchejte chemikálii UMB-03 s VP-017 a získáte V-JOLT. Ten pak použijte na obří květinu a po žebříku vylezte do patra B6F. Vstupte do chodby a utíkejte na její konec. Ze země seberte zmrzlý klíč a druhými dveřmi, které jste míjeli, zamiřte do kontrolní místnosti. Tady toho zatím moc nepořešíte, takže se rovnou vydejte dalšími dveřmi do odpočívárny. V ní hoďte zmrzlý klíč do dřezu, aby se rozmrazil, a jděte zpět do kontrolní místnosti. U druhých dveří bude ve zdi skřínka a v ní kolo od ventilu. To si vyměňte místo klíče. Cvičně si můžete zkusit otevřít únikový východ vedle vás - budete ho potřebovat ve scénáři u jiných postav. Běžte k velké rostlině a použijte kolo na otvor vedle požárního žebříku. Po krátké FMV sekvenci vylezte po žebříku do B5, jděte do chodby za dveřmi a na zemi u rozbité ventilace seberte blok s kódy od dveří. Vraťte se do kontrolní místnosti v B6 a zadejte oba kódy do počítače. Vylezte po žebříku rovnou do B4.

V patře B4 se cesta znovu spojuje až na Yoko, která to tu má o trochu jednodušší, takže může následující odstavec přeskočit. Utíkejte do středu komplexu a rovnou pokračujte bílou cestou. Doběhnete k lokomotivě, u které najdete ID kartu - klíč zatím neberte. S ID kartou se vydejte do patra B5. Znovu jděte do chodby s otevřenou ventilační mřížkou, ale tentokrát prolezte otvorem. Na konci další chodby si nezapomeňte sebrat blok s heslem do počítače. Potom prolezte další ventilací. Otevřete velká vrata na druhém konci haly a utíkejte do místnosti na konci koridoru. V ní si vaše postava zaregistruje otisky. Teď se už můžete vrátit do patra B4.

Jděte do centrální místnosti a odtud modrou chodbou do Culture Room. Pakliže jste si už zaregistrovali otisky prstů, nebo hrajete za Yoko, vpustí vás systém dovnitř. Seberte si letlampu a jděte do zmrazené místnosti naproti přes chodbu. Tady použijte letlampu na ovládací panel a tím spustíte klimatizaci. Nyní co nejrychleji utíkejte k vlaku. Seberte ze země klíček od ovládání a použijte ho na ovládací panel. Teď už jen zbývá čekat, než se čas dostane až na 0. Souboj s bossem by měl být snadný, pokud máte dostatek munice a oba kamarády živé, aby se dali použít jako volavka.

Scénář Hive

Před opuštěním pokoje se setkáte s doktorem, který s vámi prohodí pár slov a zase vás opustí. Vyjděte z pokoje a utíkejte do místnosti 302. Zde si ze skřínky seberte pistol a tím se spustí krátký filmeček. Monstrum, které přileze ventilací, nejde zatím zabít, takže neztrácejte čas a co nejrychleji se dostaňte na chodbu. Od teď se nesmíte nikde dlouho zdržovat. Příšerka může lézt ventilací, ale jde slyšet, proto vždy poznáte, kdy změnit lokál. Po návratu na chodbu utíkejte do sesterny a v ní jděte k hromadě harampádí uprostřed. Po krátkém filmečku si můžete v druhé části místnosti vysbírat věci a jít zpět na chodbu. Výtahem naproti sesterně sjeďte do 1F.

V místnosti pro doktory není nic zajímavého, takže přejděte do sousední kanceláře. Na rohu stolu bude ležet blok s poznamenaným kódem od výtahu. Je to jen jedna část, ale hledání druhé by bylo zbytečně riskantní, takže vám s tím trochu pomůžu. Jděte zpět do výtahu a vyjeďte do 2F. Tady proběhněte celou chodbu až na schodiště, po kterém se dostanete do druhé části patra 1F. Jděte do dveří vzadu za schodištěm a z šatny proběhněte do další místnosti. Tady najdete mrtvého doktora ležícího na stole. Oberte ho o přístupovou kartu Lv1 a vydejte se zase zpět k výtahu. Nyní sjeďte do B1.

Utíkejte po chodbě dolů a zalezte do prvních dveří, které najdete. Měli byste být v místnosti s ovládáním výtahů. Na kontrolním panelu bude pár červů, tak se jich zbavte a pak si začněte hrát s panelem. Ke kódu, který jste získali o patro výše, přičtěte 1210, takže pokud máte původní kód 2345, výsledek bude 3555. Zpřístupní se vám patro B2. vraťte se zase na chodbu a pokračujte směrem dolů. U čtečky na konci použijte kartu a projděte dveřmi. Teď proběhněte dlouhým koridorem až do spalovny. Seběhněte po železných schůdcích dolů, proběhněte vodou a seberte simulujícímu zombíkovi klíč. Pak se vraťte k výtahu a sjeďte do B2. Zamiřte do dveří naproti výtahu a seberte si tu pytlík s krví. Druhými dveřmi se dostanete do laboratoře. Tady musíte zaběhnout do izolované místnosti za sklem, dát na zem krev a rychle se společně s kumpány zdekovat ke kontrolnímu panelu. Až se příšera přijde namlsat krve, zvyšte teplotu a ugrilujte ji. Až bude po všem, snižte na ovládacím panelu teplotu, abyste mohli vejít do místnosti a sebrat mrtvole kartu Lv2.

Pakliže některý z vašich kamarádů zemřel, stane se z něj další monstrum s pijavicemi, ale to už se vám do grilu nalákat nepodaří. Naštěstí už bude brzo konec, takže se s tím vůbec nemusíte zatěžovat. Vyběhněte na chodbu a utíkejte na její druhý konec. Tady bude čtečka na kartu, kterou jste před chvilkou získali. Ještě než klíčkem odemknete loď, sesbírejte si munici a připravte se na souboj s bossem. Až budete ready, nasedněte do člunu.

Oproti předchozímu bossovi je tento o něco nápaditější. Pokud ale víte jak na něj, je lehčí než ten

předchozí. Snažte se mu držet nablízku, ale tak, aby vás nezasáhl. Pomalu se vracejte do loděnice a ve chvíli, kdy bude obří pijavice stát pod uzávěrem páry, střelte do něj. To jí trochu zraní. Pokud by to nestačilo, kanystr v loděnici práci dodělá - hlavně se neoddělejte společně s ním.

Scénář Hellfire

Cesta přes 3. patro je de facto podobná cestě přes zahradu. Druhou cestu začnete tak, že po rozhovoru v kotelně se vrátíte na dvůr, kde vám zombík blokující dveře uvolní cestu. Menší změna je i v puzzle s mapou - podívejte se na mapě, které lokace svítí, a ty pak najděte coby obrazy a přehoďte vypínač. Poté získáte zlatý klíč z malé sošky. Kód na zámek od dveří ostrahy je 0721, 2287, 6354 nebo 5128.

Z kamene seberte mapu a zamiřte do kotelny. Prohledejte ležícího požárníka a po animačce vylezte po žebříku. Teď probíhejte chodby, dokud se nedostanete k otevřenému oknu, ze kterého půjde vylézt na požární žebřík. Po římse pomalu přejděte za roh a počkejte, až vyšlehne plamen z otevřeného okna. Pak máte chvíli času na to, abyste se dostali dál. Na dalším požárním žebříku slezte o patro níže.

Běžte do předposledních dveří v chodbě. Do otvoru v hořící podlaze hoďte bednu a slezte po ní dolu. Seberte ze stolu lejstro s kódy a vyběhněte na chodbu. Napravo od vás bude místnost 101. Jděte tam. Na posteli bude karta se jménem, podle kterého zjistíte kód od trezoru. Po otevření trezoru získáte stříbrný klíč. Jděte zase na chodbu a utíkejte doleva. Dveře v rohu půjdou odemknout stříbrným klíčem. Utíkejte koridorem až na konec a vyběhněte po schodech až do 3. patra. Odemkněte další dveře zamčené stříbrným klíčem a vstupte do pokoje. Z květináče vezměte diamant a vydejte se po stejných schodech do 2F. Proběhněte chodbou do kanceláře ostrahy. Tady byste se měli setkat se zbytkem lidí. Jděte k bustě a odtlačte skříň do rohu, aby se odkryly dveře od lobby. Vložte diamant do busty a máte cestu volnou. Z místa v inventáři se moc neradujte. K tomu, abyste se dostali k bossovi, budete ještě muset pustit záložní zdroj elektřiny. K tomu je potřeba zlatý klíč, který bude mít některá z postav. Vezměte ho k sobě a přes díru v podlaze se dostaňte do chodby, kde jste poprvé použili stříbrný klíč. U sousedních dveří budete muset použít zlatý klíč a v kotelně složit jednoduché puzzle. Až půjde elektřina, budete moci jít na bosse.

Jestli si pamatujete na Lickera z RE2, víte jak na něj. Boss je jen jeho dívčí obdoba plus pár malých sycáků zaměstnaných na poloviční úvazek jako ochranka. Těch se zbavte nejdřív a pak jděte kropit paní Lickerovou vykukující z ventilace.

Scénář Decisions, Decisions

Koukněte se na mapu a utíkejte do prostředních dveří na východě. Dostanete se do místnosti se zombíkem a spoustou papírů. Ve stolku u okna si můžete vzít zbraň. Pak jděte do další místnosti. Zde prohlédněte obraz nalevo od dveří a stiskněte skryté tlačítko. Na stole bude ležet dokument ukrývající řešení hodinového puzzle. Řešení se liší podle obtížnosti a je to jeden z těchto časů 3:25, 10:05, 7:40, 2:50. Popsání postupu je trochu složitější, tak ho vynechám. Až uděláte puzzle, dostanete červený drahokam. Vraťte se do hlavní haly a tady dejte drahokam do oka vycpané trofeji za schodištěm. Pak vyběhněte po schodech do patra.

V patře jsou jediné dveře, které vedou z haly. Jimi se dostanete do křídla s ložnicí a pracovnou ředitele a učebny hudební výchovy. Nejdřív jděte do ložnice a v krbu zatáhněte za některý z provazů. V pracovně seberte brýle ze sochy stojící u stěny a přeběhněte chodbu do hudebny (na jiné obtížnosti jsou brýle na sochách v přízemí). Tady bude u velké sochy ležet modrý diamant. Jděte na chodbu a doběhněte na nejbližší konec. Tady je socha, které dejte brýle a otevře se vám tajná chodba. Tou se můžete vrátit zpět do hlavní haly a po cestě si sesbírat věci a dokumenty. Umístěte modrý drahokam do hlavy za schodištěm a projděte do tajné chodby.

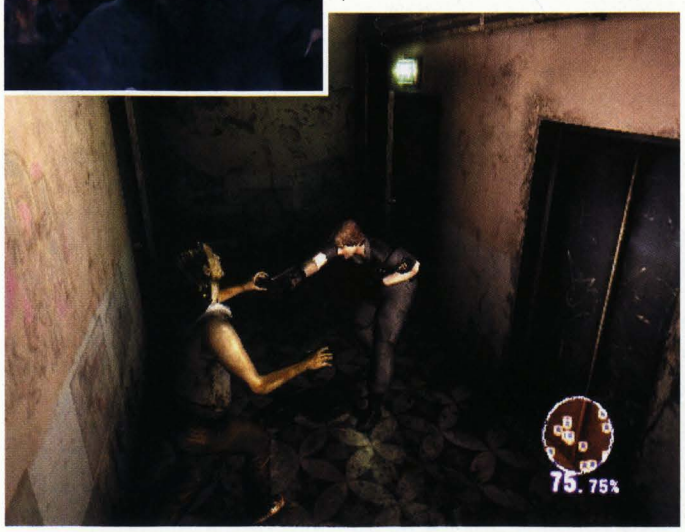
Seběhněte schodiště a po filmečku prohledejte celou pracovnu. Až budete hotovi, vraťte se do haly. Dveřmi na jihozápadě přejděte do místnosti s výtahem. Heslo ke zprovoznění výtahu byste už měli mít, ale jinak je to 4032, 4161, 4927 nebo 4284. Pro jistotu si zde uložte hru, dál už to nebude nic jednoduchého. Dál se cesty budou dělit podle toho, do jakého patra pojedete. Nejdřív popíšu cestu B2 a pak B4.

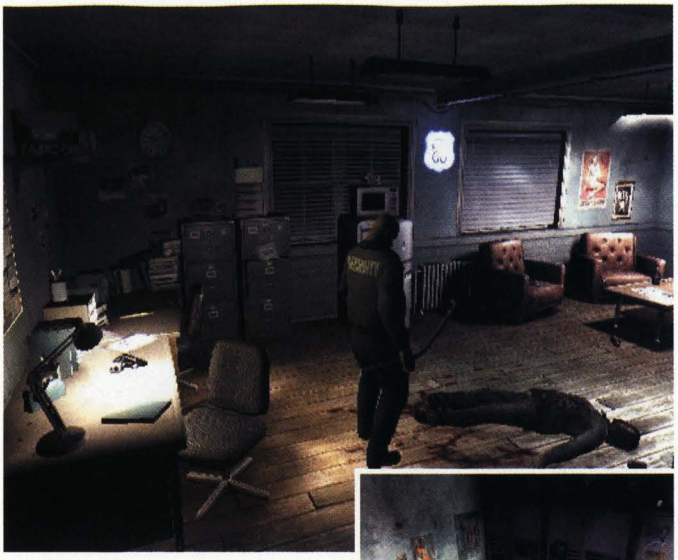
B2 - do čističky se můžete dostat buď po žebříku, nebo vyjít ven z loděnice a proběhnout se po mole obklíčeném žraloky - jakmile vás shodí do vody, máte jen pramalou šanci na přežití. Pokud se tedy vydáte po molu, doběhnete na nádvoří univerzity a spustí se filmeček, ve kterém uvidíte zmasakrování týmu vojáků. Po FMV sekvenci vlezte do kanálu. Jděte na hromadu beden a chytněte se trubky nad vámi. Po ní přeručkujete na první ostrůvek a z něj stejnou metodou dál. Vyběhněte malé schůdky a spustí se další animace, tentokrát s huntery. Poté, co skončí, jděte k inkubátoru a ze země seberte klíček s červeným štítkem. Pak odsud odejděte dveřmi vedoucími do chodby. Probíhejte koridory až do kontrolní místnosti. Tady odemkněte červené dveře a projděte jimi do nádrže. Seskočte na lávku a doběhněte k o-

vládacímu panelu. Odemkněte dveře v sousední chodbě a vydejte se zpět do místnosti s inkubátory. Ještě než začnete ručkovat nad vodou, pozabíjejte všechny huntery, jinak vás srazí do vody a spapají. Až se dostanete na druhou stranu místnosti, vylezte do oplocené části a projděte dveřmi. Utíkejte až do místnosti, kde jste předtím odemkli dveře. Vylezte do kontrolní věže a v ní si vezměte Sealed Reagent Case. Cestou nazpět se nezdržujte, jednoduše skočte přes zábradlí do vody a přejděte do sousední místnosti. Tady vložte Sealed Reagent Case do zapnutého přístroje a získáte P-Base. Jednu věc máte, další dvě zbývají. Vraťte se podzemím nebo přes molo do výtahu, kterým jste přijeli (nechoďte hlavními dveřmi ze dvora). Sjeďte do B4 a doběhněte do vlakového depa za kamarádem, který už pro vás bude mít V-Poison připravený. Pokud tomu tak nebude, stala se někde chyba a vy ho budete muset následovat podle návodu pro cestu B4. Tímto tato cesta končí. Následující odstavec je věnovaný cestě do hnízda B4, takže ho klidně přeskočte.

B4 - poté, co sjedete výtahem, bude vést přímá cesta na podzemní nádraží. V této části jsou kromě zombíků i pavouci a vosy, které vás můžou otrávit. Otravu zrušíte buď modrou květinou nebo tabletou Antidote. Z nádraží přeběhněte vedle do zničeného koridoru, kde bude jediný východ pryč. Utíkejte pořád rovně a ignorujte dveře, které budete míjet. Doběhnete do místnosti s vosami. Nejdříve je postřílejte, protože až půjdete po římse, mohly by vás shodit a to by znamenalo vaši smrt. Projděte na druhý konec místnosti a přejděte do skladu. Tady toho moc nepořešíte, pouze jen odtlačte skříň a prolezte větrací šachtou do místnosti s generátorem. Nahoďte ho a jděte do předešlé místnosti, odkud se dostanete dveřmi na chodbu. Jděte do chodby, kterou jste předtím míjeli, a po žebříku na stěně vylezte nahoru. Z této lokace povedou jen jedny dveře a těmi se dostanete k věži na měření emisí. Vos si nevšímejte a utíkejte k výtahu ve středu věže. Po cestě budete muset odrazit hromadu vos bránících své hnízdo. Až dorazíte na vrchol věže, ocitnete se ve velkém vosím hnízdě. Utíkejte po obvodu místnosti a v jednom z otvorů ve zdi naleznete V-Poison. S ním se pak přes schodiště můžete vydat na dvůr univerzity. Po molu se vydejte do loděnice, ve které na vás bude čekat třetí postava se Sealed Reagent Case.

Opět následuje část společná pro obě cesty. Výtahem vyjeďte do třetího patra a jděte do druhé laboratoře. Tady do levé části zařízení u okna vložte obě zkumavky. Pokud chcete, uložte si hru, protože je velká šance, že zemřete. Nechejte si jedno místo v inventáři volné, uzdravte se, abyste mohli rychle utíkat a sjeďte do přízemí. Ve chvíli, kdy vstoupíte do haly,





se přiřítí Thanatos a začne vás pronásledovat. NESTŘÍLEJTE po něm, je nezranitelný a navíc by vás akorát dohonil a zabil. Poté co skončí filmeček, utíkejte rovně přes celou halu a doběhněte do první chodby. Vaším cílem bude Testing Pasage A, kde bude na stěně za prvním záhybem tlačítko. Postavte se k němu a až bude příšera stát pod kabely, dejte jí elektrošok. Z omráčeného bosse vypadne vzorek krve. Seberte ho a rychle mazejte do výtahové centrály, než se Thanatos probere. Vyjeďte výtahem do třetího patra. Tady vložte i třetí zkumavku do míchačky a to je začátek konce. Až budete zase ovládat vaši postavu, uložte si hru, protože pak by vás to stálo drahocenné vteřiny. Nuže, vrhněme se na finále.

Dveře do sousední laborky jsou najednou zamčené a naopak dříve zamčené dveře budou odemčené. Jděte do sousední místnosti. Z ní se dostanete do místnosti, v níž vás uvítá člověk, stojící celou dobu v pozadí celého dění. Po skončení FMV sekvencí běžte k terminálu, zapněte přístroj na výrobu protilátky a odemkněte všechny dveře v komplexu. Pak utíkejte zpět do laborky pro přípravek Daylight. Jeden můžete použít na sebe, pokud je účinek viru hodně kritický. Až se antivir namíchá, vezměte si ho a pro jistotu si počkejte na další dva. Jeho účinek sice bosse okamžitě zabije, ale je možné, že se netrefíte. Pokud máte ještě nějaké volné místo, zaplňte ho lékárnami. Nyní jste připraveni na souboj s bossem. Utíkejte zpět do velína a odejděte dveřmi v severní stěně. Dostanete se do místnosti, ze které vede žebřík do druhého patra. Odtud se tajnými dveřmi dostanete do prezidentova pokoje. Odsud byste měli tajnou chodbou u busty prezidenta trefit na dvůr, kde budete muset vydržet, dokud časomíra neskončí na nule. Bude následovat další FMV sekvence a po ní přesun dál. Jediné, co budete potřebovat, je lékárna. Zbraň pro exekuci Thanatose najedete za chvíli a Daylighty budete rovněž potřebovat. Přelezte nákladňák, slezte do jámy a až vylezete na druhé straně ven, spustí se další animace a boss udělá baf! Pokud máte kamarády na živu, budete to teď mít jednodušší. Utíkejte ke skříňce u lešení a ramenem nebo zbraní jí zničte dvířka. Uvnitř se bude krásně třpytit raketomet. Ten má ale jen jednu ránu, tak mířte přesně, jinak budete muset bosse ustřílet a to je hodně nepříjemná polízanice. Jedna rána stačí k tomu, abyste mohli utéct... ale neradujte se :-).

Druhý souboj bude ve stejném duchu jako ten první. Pokuste se co nejrychleji dostat k tanku a z něj si vzít pušku, do které vložte jako munici Daylight. Pokud se netrefíte, máte ještě další pokus. Jedna rána znamená smrt Thanatose a konec celé hry.

Lukáš Kolínský

Shrek 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Luxoflux ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 65%

Originální kombinace dobré hopsačky a nic moc bojovky se čtyřmi postavami najednou.

Jestli už jste se pobavili u filmu, můžete to teď s druhým Shrekem zkusit i na PS2...

1. Shrek's Swamp

Vaším prvním úkolem je nasbírat 18 šnečích očí, což nebude nic těžkého. Stačí pobít všechny šneky a z každého z nich vypadnou dvě oči. Při jejich sbírání vyskákejte na vysokou skálu nalevo od chatrče. Na jejím vrcholu leží velký kámen, jehož rozbitím osvobodíte prvního ze sedmi trpaslíků. Až posbíráte všechny oči, uvidíte animaci s otvírající se brankou. Za ní najdete páku, která vám otevře cestu do lesa. Kousek za pákou osvoboďte druhého trpaslíka. Pak pokračujte k Robinu Hoodovi, který na vás zavolá své zbojníky. Všechny je pobijte, abyste splnili druhý úkol.

Po souboji pokračujte nejprve doleva. U plotu na dohled od chatrče najdete druhého trpaslíka. Teprve potom pokračujte k brance s červeným terčem. Kousek před ní osvobodíte čtvrtého trpaslíka. Pak udeřte do terče. Skřet za brankou vás požádá o pochytání 12 vil, které poletují všude kolem. Seberte přesýpací hodiny, které Fioně přidají 10 speciálních útoků. Použijte ho a čas se na chvilku zpomalí. Díky tomu víly snadno pochytáte. Za odměnu vám skřet Larry otevře další branku, za kterou najdete koláček. Ten přidá 10 speciálních útoků perníkovému panáčkovi. Pobijte pirani a jako perníkový panáček hoďte lízátko do terče vpravo (útok ve výskoku). Probijte se skupinkou želv a u skály vlevo osvoboďte pátého trpaslíka.

Před další brankou najdete houpačku. Na jednu stranu postavte perníkového panáčka a jako Shrek použijte na druhou stranu útok z výskoku. Dostáváte se zpět k chatrči, před kterou musíte jako Shrek nahá-

zet všechny okolo pobíhající kuřata do kotle s polévkou. Nejprve je pár ranami omračte, pak je zvedněte a nakonec je hoďte do kotle. Po splnění úkolu můžete pokračovat na křižovatku. Z ní běžte nejprve doleva a jako perníkový panáček vyskákejte k červenému terči. Tím si otevřete branku, za kterou najdete kromě šneků a želv také šestého trpaslíka (visí nad skálou vlevo).

Vraťte se na rozcestí a zásahem do červeného terče si otevřete cestu ke krokodýlům. Až všichni vyskočí z vody, použijte Fionin speciální útok. Po zpomalení času pohodlně proběhnete na druhou stranu. Pokračujte až k malému ostrůvku, nad kterým visí klec s posledním trpaslíkem. Nalevo najdete červený terč, kterým si k němu spustíte můstek. Jako perníkový panáček přeběhněte na ostrůvek a lízátkem rozbijte kámen. Tím osvobodíte posledního trpaslíka. Pokračujte ke spleti kořenů se zámkem. Použijte na něj oslíkův speciální útok. Jako Shrek vezměte zelenou bednu a doneste ji ke skále napravo od poslední branky. Jako perníkový panáček vyskočte nahoru, zatáhněte za páku a dojděte k domku na konci úrovně. Jako Fiona pak

mačkejte symboly v pořadí, v jakém padají do hnízd.

Spooky Forest

Vaším hlavním úkolem v této úrovni bude chránit myši, o které nesmíte za žádnou cenu přijít. Snažte se tedy postupovat před nimi a razit jim tak cestu. První překážkou je ale kovová brána. Tu stejně jako všechny ostatní v této úrovni otevřete zazvoněním na malý zvon, který vždy najdete někde opodál. Ten první visí dost vysoko, takže budete muset použít Karkulku. Hoďte do zvonu jablko a můžete pokračovat dál. Rychle pobijte protivníky v okolí cesty a až dojdete k velkému mluvícímu stromu, tak na něj použijte oslíka a jeho speciální útok. Pokračujte k další bráně. Tu vám otevře Karkulka hodem do zvonu, který vidíte pod vodopádem. Za bránou musí Karkulka rychle hodit jablka na pasti, které by vám jinak zabily myši. Pobijte další skupinku protivníků a myš vám otevře bránu s dírou v pravém sloupku.

Jako oslík rychle přeběhněte děravý most a z druhé strany použijte speciální útok na strom. Po něm přejdou myši na druhý břeh. Předběhněte je a za velkým mostem použijte páku vpravo. Tím si spustíte dřevěný most a dostanete se k soše draka. Před ní je hromada sýra a vaší skupinku zde napadne početná tlupa protivníků. Pobijte je a splňte tak jeden z úkolů. Po boji můžete pokračovat k další bráně. Zde nejprve hoďte jablko do zvonu, pak pobijte krysy a nakonec zatáhněte za páku. Předběhněte myši a jablkem zneš-

kodněte past se sýrem. Jako oslík složte speciálním útokem dva stromy u vodopádu. Nad ním si můžete u skřítka koupit vylepšení pro své bojovníky. Pak se přepněte na Fionu a zpomalte čas. Jen tak projdete skrz hejno netopýrů.

Před hospodou pobijte dvě skupinky venkovanů (na rytíře použijte Karkulku a její jablka). Pak vám myš otevře bránu napravo od hospody. Před vámi je několik mostů, kolem kterých můžete nasbírat spoustu mincí. Budete je potřebovat, protože za chvilku dojdete bránu, kterou vám skřítek otevře jen za 100 zlatých. Za bránou začíná hřbitov, na kterém půjde vašim myškám o život. První bude na řadě Karkulka, která musí jablky zneškodnit pasti. Až se myši dostanou k otevřeným hrobům, tak se přepněte na oslíka, který musí speciálním útokem kopnout do náhrobků a hroby tak zakrýt. Zhruba uprostřed hřbitova myši prolezou dírou napravo od cesty. Jako Karkulka popoběhněte k plotu s velkou dírou a jablky pobijte černé krysy. Před koncem hřbitova budete ještě muset zneškodnit pár pastí a zakrýt nějaké ty hroby.

Za hřbitovem prorazte kládu a seskočte k jezírku. Napadne vás skupinka protivníků, tak si dejte pozor na krysy, které půjdou po vašich myškách. Až všechny protivníky pobijete, tak jako Karkulka rychle zneškodněte pasti na můstku vlevo. Pokračujte k bráně, kterou vám otevře oslík svým speciálním útokem. U perníkové chaloupky vás čeká závěrečná honička. S drakem musíte prokličkovat údolím plným překážek a zachránit Fionu v odbrzděném kočáře.

2. Far Far Away

Ve městě musíte postupně splnit několik jednoduchých úkolů. Na první křižovatce zahněte doprava a promluvte si s králem. Vaším prvním úkolem bude naházet slepice do ohrady v domě naproti vám. Po splnění úkolu běžte na křižovatce směrem doleva. Tentokrát dostanete za úkol posbírat šperky, které bude troll ztrácet z děravého pytle. Běhejte za ním a sbírejte šperky, které zůstanou na zemi. Pokud se vás troll pokusí napadnout, tak před ním začněte utíkat, dokud se nevrátí na svou trasu. Šperky sbírejte tak dlouho, dokud nesplníte limit. Nyní pokračujte k dalšímu úkolu na pravé straně ulice. Zde budete muset jako Shrek naházet rváče do policejního antonu. Omračte je útokem z výskoku a pak je hoďte na volné místo ve voze (házejte je spíše do jeho zadní části).

Další úkol najdete opět nalevo (stoupněte si na 2 kruhová tlačítka). Tentokrát budete muset ochraňovat nakupující Popelku. Stačí hrát za Shreka a stále používat útok z výskoku. Tím budete protivníky omračovat a vaši spolubojovníci je pak snadno vyřídí. Vaším dalším úkolem na levé straně bude najít sedm kousků skořápky. Nejprve pobijte všechny protivníky a pak jako Karkulka posbírejte skořápky. Všechny je najdete buď ve vzduchu, nebo na římsách (poblíž každé skořápky je trampolína). Vaším posledním úkolem bude pobít 175 krys. Opět hrajte jako Shrek a nepřestávejte používat velmi účinný útok z výskoku. Po splnění posledního úkolu si promluvte s králem a zvolte si ukončení úrovně.

3. Ogre Killer

Před vámi je první velký souboj. Princip je velmi jednoduchý. Všichni členové skupiny mají nad hlavou otazník a z horní části obrazovky budou padat symboly tlačítek. Mačkejte tlačítka ve chvíli, kdy jsou přesně na otazníku. K úspěchu stačí, když souboj vydrží alespoň jeden z členů vaší skupinky.

4. Walking the Path

Hned na začátku narazíte na skupinku šneků. Jedním z vašich úkolů bude nasbírat celkem 50 šnečích očí, tak se do nich pěkně pusťte. Rotující ostnaté klády zastavíte pákou nalevo od cesty. Další překážkou je skupinka očarovaných dýní. Věnujte se té největší a starost o ty malé nechte na svých spolubojovnících. Pokračujte k zátarasu tvořenému kládami. Nalevo od cesty seberte jako Shrek ozubené kolo a opravte jeřáb, na kterém klády visí. Na rozcestí pobijte šneky a pak jako oslík otevřete speciálním útok branku před domem. Počkejte si na zastavení rotujícího sudu a pak ho rozbijte. Seberte ozubené kolo a běžte s ním k rotujícím ostnatým kládám. Jako kocour v botách vyskočte na pařez u cesty a po laně přeběhněte k páce (speciální vlastnost), kterou klády zastavíte. Pak opravte jeřáb s kládami.

Až dojdete k dalším rotujícím ostnům, tak si všimněte houpačky vpravo. Na jednu stranu postavte kocoura a jako Shrek ho útokem z výskoku vystřelte na uříznutý strom. Jako kocour přeběhněte po laně a zatáhněte za páku. Pokračujte k domku, před kterým musíte pobít skupinku protivníků. Pak opakujte stejný postup jako na předchozí křižovatce a uvolněte si ozubeným kolem cestu doprava. Pak ale pokračujte doleva a probijte se až ke kozlíkovi jménem William Gruff. Ten vás požádá o pomoc. Dělejte mu ochranku a probijte se s ním až k dalšímu domku. Zde je váš úkol splněn.

Následuje úsek, ve kterém narazíte na několik řad cirkulárek. Někde opodál je vždy páka, která je zastaví. Pokud se kotouče pohybují, tak se přepněte na kocoura a kolem cirkulárek jednoduše proběhněte. Páka je na druhé straně. Často ale narazíte

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Skákání
Kolečko » Interakce s okolím
Čtveréček » Základní útok
Trojúhelník » Speciální útok
L1 a R1 » Přepínání mezi postavami

na situaci, kdy je páka na druhém břehu malé říčky. Pak musíte jako kocour přeběhnout po laně. Posledním typem překážky jsou klády. V takovém případě je na řadě oslík, který musí kopnout do jeřábu, který klády odstraní, Na konci tohoto akčního úseku se musíte jako kocour probít po levém břehu k páce, která zastaví rotující ostny.

Zaplaťte skřítkovi 200 zlatých a pokračujte k mostu, před kterým potkáte podruhé kozlíka Gruffa. Promluvte si s ním a opět ho převeďte přes most plný hladových protivníků. Cestou nezapomeňte vzít ozubené kolo a jako kocour zatáhněte za páky ovládající zasunovací bodce. Na konci mostu vás čeká souboj s rozzuřeným trollem. Jakmile po vás hodí bombu, tak ji jako Shrek seberte a hoďte ji na něj. Pak začne troll zuřivě pobíhat kolem. Neútočte na něj a jen utíkejte. Ještě dvakrát zopakujte trik s bombou a dostanete se k vodopádům na konci úrovně. Zde se musíte jako kocour dostat až k zaseklému výtahu. Jednoduše použijte trampolíny a vyskákejte až nahoru.

5. Jack and Jill's Farm

Několika údery rozbijte obří mrkev a dostanete se do ohrady s krávou. V bližším pravém rohu ohrady najdete jablko s červem. Rozbijte ho a červa seberte. Podobných jablek je v úrovni deset a vaším úkolem je posbírat všechny červy. Vraťte se ke krávě ležící nedaleko vrat a párkrát ji udeřte. Údery jí donuťte dojít k vratům, které vám otevře jediným kopem. Doběhněte až k terči, do kterého musí perníkový panáček hodit své lízátko. Přeběhněte přes most a krávu dožeňte k vratům. Pobijte skupinku protivníků a rozbijte všechny obří mrkve. Jako Shrek přeneste zelenou bednu k věži nalevo od pily a nahoru vyskákejte s perníkovým panáčkem. Ten lízátkem zasáhne terč a zasune tak pilu. Za ní se dostanete k roji vos. Jako perníkový panáček jim hoďte koláč a pak proběhněte do středu farmy. Odtud vedou čtyři cesty a na konci každé z nich najdete jeden úkol.

Napravo od vchodu najdete cestu ke stodole. Před ní musíte rozházet všechny kupy sena, abyste našli obrovskou jehlu. Cesta nalevo od domku vede na kukuřičné pole. U něj je vaším úkolem pobít všechny slepice, kterých je celkem 25. Při plnění tohoto úkolu budete muset opět použít krávu na otevření vrat. Nyní běžte ke studni nalevo od vchodu. Zde budete muset jako perníkový panáček proběhnout mezi obřími rajčaty. Po stranách cesty jsou malé výklenky, ve kterých se můžete schovat. Široké propasti překonáte přeskakováním po kopretinách. Na konci najdete vědro, jehož sebráním splníte úkol.

Jako poslední si zvolte cestu napravo od domku. Dostanete se do velké ohrady s pilami. U té vpravo musíte s kocourem vyskákat k provazu s ostny. Když přeskakujete osten, musíte znova zmáčknout ⍟. Jen tak dopadne kocour opět na lano. Zatáhněte za páku a probijte se k bedně, kterou musíte donést k druhé pile. Probijte se až k vratům, které vám prorazí oslík speciálním útokem. Před vámi je čtvrté prasátko, které vás požádá o ochranu fazolového stonku před krysami. Jako Shrek používejte stále dokola útok z výskoku a úkol snadno zvládnete. Nyní musíte vzbudit krávu spící za obří mrkví. Dožeňte jí k bráně před obrovským kurníkem. Cestou musíte nalákat vosy na koláč. V kurníku je vaším úkolem nachytat nejméně 50 vajec. Pokud se vám to povede, znovu oslovte prasátko a požádejte ho o ukončení úrovně.

6. Fairy Godmother's

Probijte se až do chodby s rudými paprsky. Pobijte všechny rytíře a jako Shrek přeneste křišťálovou kouli na stojan, který vidíte mezi prvními paprsky. Až všichni přeběhnou na druhou stranu, kouli opět seberte a použijte jí na další stěnu tvořenou paprsky. Probijte se k dalším paprskům, před kterými najdete dvě křišťálové koule zamčené ve vitrínách. Jako oslík rozbijte vitríny a pak opět pomocí koulí překonejte paprsky. Pomocí ozubeného kola si otevřete dveře trezoru. Uvnitř přijde řada na Karkulku. Musíte házet jablka na vílu a při tom přeskakovat z pásu na pás. Po chvilce se začnou pásy pohybovat a pak přibudou ještě bedny. Naštěstí nemusíte na vílu mířit.

Po souboji následuje krádež lektvaru. U stěny vidíte tlačítka, která ovládají výtahy. V přízemí použijte Karkulku. V prvním patře musí oslík rozbít vitrínu a pak se postaví ke druhému tlačítku. Jako Shrek vyneste ozubené kolo do druhého patra. Pak se postavte k třetímu tlačítku. Nakonec přijde na řadu kocour, který se musí dostat až do nejvyššího patra, kde rozbije vitrínu s lektvary. Až seberete červenou lahvičku, tak bude následovat honička. Vaším úkolem je doběhnout alespoň s jednou postavou na konec chodby. Kocour je nejobratnější, takže vám doporučujeme přepnout se na něj.

Dostáváte se do velké laboratoře. Probojujte se na její druhý konec, kde musíte jako oslík kopnout do obrovské nádrže se zeleným lektvarem. Ten vám prorazí cestu do další místnosti, kde si zabojujete s krásným princem. Vždy když dostane pár ran, tak si na vás přivolá skupinku rytířů. Celkem budete muset absolvovat 4 kola boje. Pak se dostanete na velkou plošinu, kde musíte nejprve pobít rytíře a pak ozubeným kolem opravíte stroj vpravo. Probojujte se několika skupinkami nepřátel, až na vás v krátké animaci princ pustí obrovský kotel. Opět se přepněte na kocoura a doběhněte až k východu (dejte si pozor hlavně na nepříjemné lisy).

7. Prison Break

Začínáte na cimbuří, kde se musíte vyhnout světlometům. Proklouzněte těsně za světlem a stoupněte si na tlačítko, kterým světlomet vypnete. U druhého světlometu to zopakujte s Karkulkou, která bude muset navíc hodit jablko do terče. Na konci si stoupněte se dvěma postavami na tlačítka a některou z dalších vejděte dovnitř. Na kruhové plošině dotlačte kamennou kouli do přístroje napravo od mostu. Až se spustí, tak pobijte pavouky a jako vlk vytlačte několika údery kouli do kopce. Nahoře jí opět použijte na podivné zařízení a pákou si otevřete bránu. Pak dotlačte kouli ke kopci a ona vám prorazí další bránu. Seběhněte dolů a rychle propusťte prvního vězně (celkem jich musíte pustit osm). Dalšího najdete za polorozpadlou stěnou vlevo (zničíte ji vlkovým speciálním útokem).

Na konci cimbuří vyskočte se dvěma postavami na měchy a skákáním si vysuňte schody. V další části můžete tlačítkem uvolnit ka-

mennou kouli, která zneškodní hlídkující rytíře. Pokračujte až k zavěšené kleci, na kterou musíte seskočit ze schodiště nad ní. Tím si uvolníte cestu dál a propustíte první prasátko. Doběhněte k malé kleci, ze které musíte propustit první slepou myš (celkem jsou tři). Pumpováním vysuňte schody a pokračujte k věži, u které musíte jednou postavou přeskočit na zavěšenou klec. Další postava jí pak pomocí měchu vytáhne nahoru. Zatáhněte za páku a na křižovatce za padacím mostem pokračujte doprava. Na velké plošině zasáhněte terč a pak vytlačte kouli k přístroji o patro výš. Tím osvobodíte druhého čuníka a přisunete si schody (koulí si můžete prorazit cestu ke skřítkovi).

Pokračujte dál a další světlo vypněte zásahem do terče. Potom vyskákejte na ochoz nad celami a doběhněte až k tlačítku, které vám zhasne další světlo. Pokračujte na plošinu se čtveřicí klecí. Pobijte pavouky a jednou z postav si stoupněte na tlačítko u pravé klece. Další postavou vyskákejte na tuto klec a třetí postavou šlapejte na měch (pokud nemůžete postavy oddělit, tak použijte druhý ovladač). Nahoře zatáhněte za páku a na konci vězení jako vlk vyběhněte po schodech smrti.

8. The Mines

Na otevření dveří s podkovou použijte proměněného oslíka. Probojujte se do jeskyně, ve které jsou dveře za vodou. Tu vypustíte pákou vpravo. V další velké jeskyni tlačítkem spusťte most a pak jako kocour vyskákejte na skálu vlevo. Po provaze přeběhněte k měchu, který vytáhne klec a osvobodí prvního trpaslíka. Po rozhovoru s ním pokračujte do jeskyně zamořené pavouky. Použijte Shrekův útok z výskoku a zničte hnízdo pavouků. Pak prokopněte dveře vpravo a po další bitvě vysuňte pomocí měchu schody vedoucí na vyšší římsu. Nahoře jako kocour v botách vyběhněte k páce, kterou vysunete větrný mlýn. Na něj použijte speciální vlkův útok. Pak za mostem odrazte několik útočících žab.

V dlouhé jeskyni rozbijte bílé krystaly a pomocí dvou měchů osvoboďte druhého trpaslíka. Nyní přichází opět řada na kocoura. Přeběhněte po laně a zatáhnutím za páku natočte most. Za ním se přepněte na Shreka, který má nejúčinnější útok. Víla oživí kamenného vojáka, který je dost nepříjemný. Až přestane útočit, tak na něj rychle několikrát použijte speciální útok. Postup opakujte, dokud ho nezničíte. V další místnosti pobijte pavouky a měchy si vysuňte kamenný most. Za ním pobijte další pavouky a po vysunutí schodiště zachráníte třetího trpaslíka.

Před vámi je obrovská jeskyně, kterou se budete muset probojovat po malých plošinkách. Co nejvíce používejte Shrekův speciální útok, kterým své protivníky snadno srazíte do propasti. Na konci úrovně vás pak po boji s posledním kamenným bojovníkem čeká honička v důlní šachtě. Kromě míst s kolejemi na vysokém náspu se stále držte přímo na kolejích. Tak se vyhnete všem krystalům a rotujícím sloupům s ostny. Nejtěžší je naučit se přeskakovat vodorovné překážky. Útok probíhá automaticky, tak se věnujte jen překážkám.

9. Cookie, Cookie

Vaším prvním úkolem bude uhasit všechny ohně a zachránit lidi uvězněné v domech. Doběhněte k vodnímu dělu přímo před vámi a uhaste ohně v ulici. Dělem můžete také prorazit dveře, takže splníte oba úkoly najednou. Na konci ulice ale ještě musíte zaběhnout na malý dvorek, kde ohně uhasí vlk svým speciálním útokem. Po záchraně první ulice pokračujte dál a probojujte se k velkému nákladnímu výtahu. Kocour vyskáče na střechu a vytáhne ostatní pomocí měchu. Nyní musíte použít vodní dělo na likvidaci hasičů na protějším domě. Pokračujte dál směrem doprava a shoďte billboardy pomocí výbušných sudů.

Až zneškodníte všechny hasiče, tak si počkejte na perníkového obra. U poslední střechy vám nastaví ruku a sundá vás zpět na ulici. Postupujte až do místa, kde je uprostřed ulice dlouhá díra. Obr bude vaším pomocníkem při dalším postupu a bude útočit na místa, na která hodí perníkový panáček svůj koláč. S pomocí obra se probojujte až k hradu. Zde musíte pomocí děla střílet tak dlouho do útočících balónů (útočí ze 4 stran), dokud se perníkovému obrovi nepodaří vytrhnout padací most.

10. Final Battle

Závěrečný souboj začíná útokem skupinky rytířů. Dostaňte se jim do zad a nebudete s nimi mít žádné problémy. Ve druhém kole se držte na obvodu arény a všechny skřety snadno zlikvidujete. Na řadě je dvojice trollů. Doporučujeme vám použít na ně Fionu a bomby na ně odrážet těsně před jejich explozí. Pak přijde první kolo kouzlení. Držte se mimo modré kruhy a naučte se odhadnout směr dalších kouzel. Jakmile víla klesne k zemi, tak na ní zaútočte Shrekem, který jí dokáže nejvíc zranit. Před vámi je souboj s princem, na kterého platí hrubá síla. Prostě na něj zaútočte s celou skupinkou a nemá šanci. Následuje velmi nepříjemná skupinka trollů. Pokuste se soustředit útoky na jednoho z nich. Jen tak se dostanete dost brzy k léčivé lahvičce. Nakonec stačí zneškodnit samotnou vílu a hra je za vámi.

Jakub Holý

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Midway ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 82%

Otevřené násilí se skvělou kombinací zbraní a vašich mentálních schopností ve stylu rytířů Jedi.

Nepočítejte s tím, že vám bude stačit jen házet kolem sebe hrsti granátů...

1 - Welcome to the Movement

Na začátku musíte zastřelit dvojici hlídkujících protivníků. Pak běžte do malé kontrolní místnosti na konci chodby a červeným tlačítkem si odemkněte dveře vedoucí do velké haly. Až postřílíte všechny tři protivníky v hale pod vámi, tak seběhněte po schodech dolů a zmáčkněte červené tlačítko na kontrolním panelu. V další chodbě vás čeká nepříjemná přestřelka, takže bude lepší použít samopal. Až na vás přestanou protivníci útočit, pokračujte do chodby vlevo. Projděte kolem dveří vedoucích do skladiště a zastřelte protivníka ve výslechové místnosti. Od něj získáte klíč od skladiště, ve kterém se setkáte s agentkou z úvodní animace.

Po rozhovoru vás čeká první výcviková lekce, ve které se naučíte používat telekinezi (Telekinesis - TK). V první místnosti si vyzkoušejte, jak vlastně TK funguje. Až budete připravení na první test, tak pokračujte do další místnosti. Zde si musíte ze tří beden vytvořit schody, po kterých vylezete na zeď. Jednoduše vytvořte malou pyramidu a přelezte po ní do další místnosti. Nyní musíte přesunout tři bedny malými otvory do sousední místnosti. Nejnižším a středním otvorem to půjde bez problémů. U toho nejvyššího ale budete muset použít malý trik. Když bedna levituje, tak se na ni zaměřte (zmáčkněte △). Pusťte a rychle znovu zmáčkněte L1. To vám umožní povznést bednu o úroveň výš.

V další místnosti si vyzkoušíte, jak se dá TK použít na zneškodnění nepřátel. Zvedněte jednu z beden a když s ní pohybujete směrem k protivníkovi, tak pusťte L1. Pokud protivníka dobře zasáhnete, tak by ho měla zneškodnit jediná rána. To samé si vyzkoušejte ještě na dvou figurantech. Čtvrtého figuranta zvedněte do vzduchu a házejte s ním do zdi tak dlouho, dokud ho nezabijete. Posledního figuranta si pomocí TK přitáhněte až k sobě a ještě ve vzduchu ho zastřelte. Vezměte si jeho zbraň a pokračujte do poslední místnosti. Zde musíte pomocí TK zabít pět protivníků. Doporučujeme vám přitáhnout je k sobě a ve vzduchu zastřelit.

Po absolvování výcviku se musíte vydat do místnosti s generátory. Podívejte se na mapu a po schodišti se prostřílejte do velké haly, ve které narazíte na tuhý odpor. Z dálky postřílejte protivníky na ochozu pod sebou a pak seběhněte k žebříku, po kterém slezete ke generátorům. Až je oba vypnete, tak se budete muset prostřílet zpět do chodby se skladištěm. Na jejím konci vás čeká další fáze výcviku. Tentokrát se naučíte používat zvláštní mód vidění (Remote View - RV), pomocí kterého můžete bezpečně prozkoumávat prostor před sebou. Vše rychle pochopíte. Běžte ke dveřím a aktivujte RV. Doleťte až na konec chodby, kde najdete ovládací panel dveří.

V dalším testu pomocí RV pozorujte muže v modrém overalu. Až půjde směrem od vás, tak ho udeřte do zad. Pokračujte do malé místnosti, ve které musíte použít RV na zamčené dveře. Sledujte protivníka za dveřmi a až bude stát u kontrolního panelu, tak za jeho zády proklouzněte do následující místnosti. Zde použijte RV na pozorování dalších dvou protivníků a ve vhodný okamžik je zneškodněte. Na závěr musíte absolvovat malé bludiště. Nejprve běžte směrem doleva a prostřílejte se k ovládacímu panelu. Zmáčkněte červené tlačítko a pak se bludištěm prostřílejte k odemčeným dveřím.

Nyní můžete pokračovat v cestě k výtahu. Dlouhou chodbou rozdělenou na několik části se prostřílejte až do kontrolní místnosti. V té získáte od protivníka v modrém kartu, která vám otevře výtah. Zmáčkněte červené tlačítko na kontrolním panelu a pak se prostřílejte zpět ke dveřím, které vedou k výtahu. Zastřelte protivníka vedle výtahu a pak si k sobě pomocí TK přitáhněte jednu z kovových beden. Použijte jí jako štít a projděte ke dveřím, nad kterými je umístěn automatický kulomet (ten bohužel nejde zničit). Vstupem do výtahu úroveň ukončíte.

2 - Something's Gone Wrong

Běžte do místnosti před vámi a připravte se na další výcvikovou lekci. Tentokráte se naučíte vysávat z protivníků jejich duševní energii (Mind Drain - MD). V prvním testu oběhněte hromadu beden a libovolným způsobem zneškodněte strážného.

Pak podržte R2 a vysajte ho. Pokračujte do další místnosti. Potichu se přibližte k protivníkovi a použijte MD. Pokračujte dál a pomocí MD zlikvidujte dvojici protivníků. Na závěr se dostanete do velké haly, kde je vaším úkolem doplnit si celý ukazatel duševní energie. Pokud se vám nepodaří chytit živého protivníka, tak použijte MD na mrtvoly.

V reálu pokračujte k malému nákladnímu výtahu, kterým musíte vyjet o patro výš. Nahoře se prostřílejte k ovládacímu panelu a po jeho použití sjeďte výtahem zpět dolů. Postřílejte skupinku útočících protivníků a vejděte do chodby s trojicí cel. Běžte k té prostřední a pomocí TK z ní vytáhněte na chodbu vědce stojícího u nádrže s plynem. Zabijte ho a pomocí jeho karty si otevřete zamčené dveře vedoucí do oddělení implantátů. Po krátké animaci pokračujte do další chodby, která vede směrem k hale s mrazícími boxy. Dovnitř se ale nedostanete bez funkčního implantátu. Prostřílejte se tedy do místnosti na konci chodby vpravo. Uvnitř zabijte dvojici vědců a pak seberte implantát ležící na stolku vedle poslední postele. Nyní můžete pokračovat do velké haly s několika mrazícími boxy.

Halou jen proběhněte do další chodby, ve které najdete dveře vedoucí k hlavnímu počítači (Mainframe). Bohužel jsou zamčené a vy neznáte jejich číselnou kombinaci. Pokračujte tedy až ke dveřím Leonovovy pracovny, před kterou vás čeká krátká animace. Po animaci použijte RV, pomocí kterého se musíte v pracovně podívat na displej umístěný ve stole. Z něj získáte čtyřmístný číselný kód, pomocí kterého se dostanete do místnosti s hlavním počítačem. Uvnitř postřílejte všechny protivníky a na konci místnosti se po krátké animaci podívejte směrem doleva. Uvidíte poškozený vstup do ventilace. Vytrhněte ho pomocí TK a pak si pod ventilaci přitáhněte nedaleko ležící bednu.

Vylezte do ventilace a probojujte se do chodby se dvěma ventilátory. Až pobijete všechny protivníky, tak vypněte ventilátor na konci chodby. Nyní můžete pokračovat až ke skladišti hlavic. Po krátkém rozhovoru vás čeká další úkol. Budete muset rozmístit tři bomby, které mají za úkol zničit celou základnu. Nejprve pobijte všechny protivníky v kruhové hale (použijte TK) a pak přeběhněte ke dveřím ze začátku úrovně. Probojujte se až do místnosti, ve které se instalují do vojáků implantáty. Položte bombu na označené místo a pak pokračujte do místnosti s hlavním počítačem. Po umístění druhé bomby se vraťte do velké haly s mrazícími boxy, kde musíte umístit poslední bombu.

Po krátké animaci vás čeká souboj s Leonovem. V jeho první fázi nemůžete útočit přímo na Leonova, takže se zaměřte na vojáky, které na vás posílá. Důležití jsou hlavně ti, kteří červeně blikají. Jde o živé bomby, které musíte pomocí TK házet na mrazící boxy. Jejich exploze postupně zničí všechny boxy a souboj se posune do druhé fáze. V té na vás bude Leonov útočit telekinetickými střelami. Pokuste se jim vyhýbat a při tom na svého protivníka házejte pomocí TK všechny předměty, které můžete zvednout. Pokud vás zasáhne svým ovládacím paprskem, tak vám přehodí ovládání.

Až Leonova zabijete, začne odpočet, během kterého se musíte dostat ze základny. Nejprve běžte do místnosti s hlavním počítačem, ze které se musíte ventilací prostřílet do kruhové haly. V té se probojujte přes můstek na druhou stranu a použijte ovládací panel výtahu, který najdete na stěně nalevo od dveří. Až s vámi výtah vyjede do své maximální výšky, tak rychle vyskočte do otevřených dveří (výtah po chvilce spadne). Nyní je před vámi velmi lineální konec úrovně, ve kterém se musíte prostřílet k přistávací ploše. Vším tím zmatkem vás naštěstí krásně provedou dveře se zelenými světly.

3 - Unfinished Business

Začínáte na přistávací ploše, kde asi skončíte u brutální akce. Přesto se můžete pokusit proklouznout mezi světlomety ke dveřím ve vzdálenějším pravém rohu plochy. Dostanete se do velké haly plné židlí. Pokud necháte protivníky spustit poplach, budete muset postřílet nejen vojáky útočící z plochy, ale také střelce na ochozu pod stropem. Až bude kolem klid, můžete na pódiu začít stavět věž z beden. Musíte se totiž dostat na ochoz, na kterém jsou upevněny reproduktory. Dveřmi vyběhněte na střechu, kde na vás čeká Sara. Po rozhovoru slezte po žebříku na zem, kde budete muset absolvovat další telekinetický výcvik.

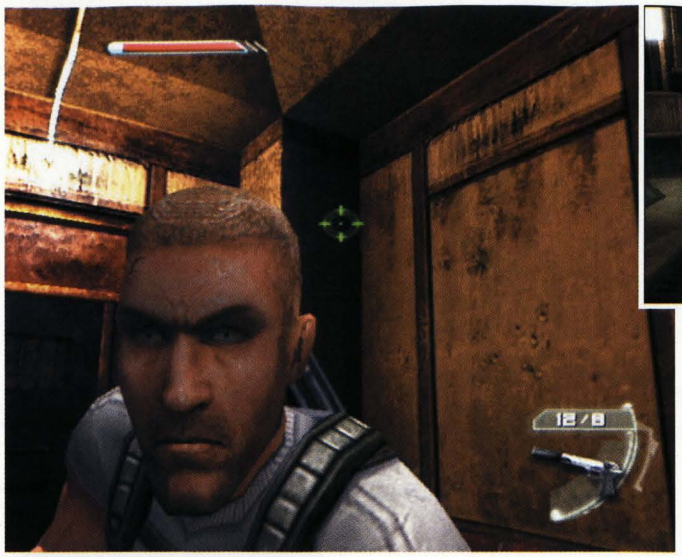
Tentokrát se naučíte používat kontrolu mysli (Mind Control - MC). Nejprve použijte MC na vojáka za sklem. Až ho budete ovládat, tak zmáčkněte tlačítko na ovládacím panelu. V další místnosti použijte MC na vojáka vlevo a zastřelte jeho kolegu. Pokračujte dál a tentokrát musíte s jedním z vojáků zabít dva kolegy. Pak běžte k červenému barelu a zblízka do něj vystřelte. Tak zabijete ovládaného vojáka. Nakonec se dostanete do velké haly, ve které musíte jen s použitím MC zabít celkem pět protivníků. Skrčení opatrně vykoukněte a ovládněte jednoho z vojáků, se kterým se musíte pokusit zabít co nejvíc dalších vojáků. Většinou ale budete muset využít alespoň dva hostitele. Posledního protivníka opět zabijte pomocí výbušného barelu.

Je načase vyzkoušet si MC naostro. Vykoukněte zpoza malého domku směrem k bráně a ovládněte jednoho z vojáků, kteří hlídkují na druhé straně. Rychle postřílejte ostatní vojáky a pak si zmáčkněte

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Pohyb
- **Pravý analog** » Míření
- **Křížek** » Skákání/interakce s okolím
- **Kolečko** » Skrčení
- **Čtvereček** » Údery pěstí
- **Trojúhelník** » Zaměření cíle
- **R1** » Střelba
- **R2** » Mind Drain
- **R3** » Použití optiky u odstřelovačky
- **L1** » Telekinese
- **L2** » Pyrokinese
- **L3** » Přitisknutí ke zdi
- **Směrová šipka dolů** » Přepínání mezi zbraněmi
- **Směrová šipka doprava** » Aura View
- **Směrová šipka doleva** » Remote View
- **Směrová šipka nahoru** » Mind Control
- **SELECT** » Inventář/seznam úkolů/mapa



tlačítko nalevo od brány. Po chvilce by vás měl zastřelit odstřelovač. Napojte se na něj a doběhněte k žebříku v rohu střechy. Zmáčkněte tlačítko napravo od žebříku a pak seskočte ze střechy. Nyní musíte doběhnout k žebříku a vylézt na střechu. Rozstřílejte střešní okno v pravém vzdálenějším rohu střechy a seskočte na hromadu kovových beden. Dál se budete muset prostřílet. Až budou všichni protivníci v hale mrtví, tak pokračujte do sousední haly, ve které by mělo být několik dalších protivníků. Po schodech vyběhněte do prvního patra a použijte ovládací panel vedle zářící koule.

Po krátké animaci zastřelte protivníka, který se objeví u schodiště. Získáte od něj kartu, kterou si odemknete dveře Barretovy kanceláře. Uvnitř kanceláře opět potkáte Saru, která vám předá podivný artefakt Luna-1. Po animaci vyběhněte ven z budovy, před kterou musíte najít vojáka s kartou. Až jí od něj získáte, můžete dveřmi mířícími na východ proběhnout do přístavu. Zde vás nejprve krátká animace upozorní na jeřáb, který budete muset použít. Postřílejte hlídkující protivníky a pak vyběhněte na kontrolní věž, na které musíte použít ovládací panel. Pak můžete přes uvolněný kontejner přelézt do druhé části přístavu.

Zde si opět nejprve přehrajte animaci, která vás upozorní na kontejner zachycený jeřábem. Pak postřílejte všechny vojáky hlídkující mezi kontejnery a vylezte si na kontejner z animace. Z něj pomocí MD ovládněte vojáka, který hlídkuje v okolí věže (pokud ho zabijete, tak se vždy objeví nový). Jako ovládnutý protivník vylezte na věž a použijte ovládací panel jeřábu. Seskočte z věže dolů a vraťte se do svého těla. Na kontejneru se dostanete ke střeše, po které můžete přeběhnout do chodby s jedinými odemčenými dveřmi. U nich si vyslechněte krátký rozhovor a po jeho skončení vběhněte do místnosti, ve které leží na zemi identifikační karta. S tou se musíte vrátit až na přistávací plochu, na které celá úroveň začínala. Nakonec stačí vejít do dveří vedoucích na nádraží.

4 - Assembling the Pieces

Nejprve zlikvidujte všechny protivníky rozmístěné na nádraží. Pak doběhněte k červenému světlu za cisternou a zatáhněte za páku, která uvolní jeden z vagónů. Proraženým otvorem vběhněte do velké haly, ve které musíte opět nejprve pobít všechny vojáky. Teprve pak začněte opatrně postupovat směrem k zadnímu levému rohu, ve kterém je umístěn automatický kulomet. Pomocí TK zvedněte jednu z kovových beden a použijte jí jako osobní štít. Dveřmi pod kulometem proběhnete do další velké haly, ve které musíte pomocí MC ovládnout protivníka na obrovském stroji nalevo od dveří. Použijte kontrolní panel, u kterého stojí, a pak s ním seskočte dolů. Nyní můžete doběhnout ke dveřím, které jste si kontrolním panelem odemkli.

V další hale použijte MC na protivníka přímo před vámi. Doběhněte s ním na konec haly a po žebříku slezte ke krátkému schodišti. Nyní můžete postřílet několik protivníků, kteří na vás čekají mezi dopravníkovými pásy. Až budou všichni mrtví, tak proběhněte celou halou až k vysokému žebříku. Vylezte po něm do prvního patra a prostřílejte se na ochoz nad předchozí halou. V malé uzavřené místnosti zmáčkněte tlačítko nalevo od dveří a po aktivaci lisů použijte TK na kovovou bednu. Lis zničíte tím, že do něj přesunete kovovou bednu. Tímto způsobem se dostanete až ke dveřím na druhém konci ochozu.

Na druhém konci haly vyběhnete po dlouhém schodišti na střechu. Zde použijte MC na jednoho z odstřelovačů a pokuste se postřílet co nejvíce protivníků pod sebou. Až budou všichni protivníci mrtví, tak střechu oběhněte a dostanete se do místnosti, kterou jste navštívili v předchozí úrovni. Z té pokračujte do dveří, ze kterých na vás vyběhne dvojice protivníků. Po žebříku na konci chodby vylezte do místnosti, ve které vás čeká první fáze souboje s Barretem. Vyhýbejte se předmětům, které na vás hází, a sami mu při tom oplácejte stejnou mincí. Po chvilce ho to přestane bavit a souboj se přesune před továrnu. Zde si dávejte pozor hlavně na vagóny a kontejnery, které na vás bude Barret házet. Vy se na něj pokuste házet především kovové bedny, které jsou vaší nejúčinnější zbraní. Souboj končí ve chvíli, kdy je Barretovo zdraví téměř vyčerpáno.

5 - Fears Don't Lie

Na začátku úrovně budete muset odrazit útok několika protivníků. Až se všech zbavíte, tak pokračujte do budovy, ze které vyběhli. Pozabíjejte protivníky na chodbě a pokračujte směrem doprava. Na konci chodby je automatický kulomet, který vás určitě potrápí. Jako štít tentokrát použijte jednu ze soch, které jsou bohužel dost malé. Dveřmi pod kulometem se dostanete do laboratoře, ve které vás čeká jen krátká animace. Při cestě zpět opět použijte jednu ze soch jako štít a doběhněte až ke dveřím naproti výtahu. Postřílejte vojáky v hale se schodištěm a rozhlédněte se kolem. Po stranách haly jsou dvě místnosti a v každé z nich je jeden kontrolní panel. Problém je, že kontrolní panely musíte použít téměř současně (na použití druhého panelu máte jen pět vteřin). Jděte tedy do jedné z místností a pomocí MC ovládněte některého z vědců v modrém overalu. S ním doběhněte do druhé místnosti a jakmile použijete kontrolní panel, tak se musíte vrátit do svého těla. Použijte druhý kontrolní panel a cesta k hlavnímu počítači je volná.

Doběhněte k terminálu, u kterého vás čeká další animace. Po ní absolvujete výcvik, ve kterém se naučíte používat pyrokinezi (Pyrokinesis - PK). Jde o velmi praktický způsob likvidace protivníků. Nejprve si vyzkoušejte PK na jednu z beden. Pak pokračujte do druhé místnosti, ve které uvidíte, jak se může oheň šířit. Ve třetí místnosti dostanete možnost vyzkoušet si PK na lidech. Na závěr vás čeká jako vždy velká místnost, ve které budete muset pomocí PK zabít pět protivníků. Díky účinnosti PK půjde o velmi lehký úkol. V reálu se nyní musíte probojovat na chodbu. Zde najdete protivníka, který má u sebe identifikační kartu. Až jí od něj získáte, tak běžte do výtahu, kterým musíte sjet o patro níž.

Až vyběhnete do prostorné haly, tak příliš neváhejte. Protivníků je neomezené množství, takže je nikdy všechny nepostřílíte. Postupujte směrem doprava a doběhněte až

k zamčeným dveřím. Naproti nim je vstup do ventilace, který si musíte prorazit. Pokračujte směrem doprava a po chvilce se aktivuje iluze chodeb, které jsou plné kanceláří. Budete muset hledat dveře se zelenými světly a při tom si dávat pozor na iluze, které se mohou změnit ve skutečné protivníky. Až doběhnete na konec bludiště, tak vás čeká souboj na starém hřbitově. Stáhněte se ke hřbitovní zdi a pomocí TK si k sobě přitahujte útočící protivníky. Používejte na ně MD, kterým z nich vysajete jejich duši (přestanou zářit). Až osvobodíte všechny duše, tak se otevře hřbitovní brána a vy se vrátíte do reality. Běžte do malé místnosti vpravo, ve které od jednoho z protivníků získáte identifikační kartu. S ní se probojujte k výtahu, kterým musíte sjet opět o patro níž.

V další honosné hale si vyberte stranu, ze které zaútočíte na kontrolní místnost přímo nad vámi. Opatrně postupujte doprava nebo doleva a zničte kameru, která hlídá bližší schodiště. Pak zničte kameru nad vzdálenějším schodištěm a vyběhněte na ochoz, ze kterého můžete ovládnout protivníka v kontrolní místnosti. Zmáčkněte tlačítko ovládající dveře a rychle proběhněte do menší haly plné zeleně. Pokračujte do místnosti plné soch, kde vás čeká souboj s Wei Lu. V první fázi budete bojovat se sochami, které na vás pošle. Vždy na ně nejprve použijte PK a pak na ně pomocí TK hoďte jednu z váz. Až se tímto způsobem zbavíte všech soch, tak vás čeká souboj s obrovskou zelenou příšerou (jde jen o iluzi). Opět na ní nejprve použijte PK. Oheň nemá sice na zdraví hlav žádný vliv, ale když obluda hoří, tak na vás neútočí. Díky tomu máte čas zvednout pomocí TK jeden z velkých balvanů, které musíte vždy hodit směrem na jednu ze tří hlav. Až Wei Lu porazíte, tak se probojujte zpět do haly s výtahem a vběhněte do dveří napravo od něj.

6 - Everything We've Worked For

Po explozi můstku nejprve zneškodněte všechny protivníky na druhé straně. Pak pomocí TK přetáhněte dva vytržené kusy podlahy na jejich původní místo a přeskákejte přes ně na druhou stranu. Prostřílejte se do místnosti, ve které na zemi probíjí elektřina. Na druhé straně budou z protějších dveří vycházet protivníci, které musíte pomocí TK dotáhnout do místa výbojů, čímž postupně zničíte všechny probíjející generátory. Až bude cesta dál bezpečná, tak proběhněte do šachty, ve které musíte vylézt po žebříku o patro výš. V tomto patře najdete čtyři místnosti propojené kruhovou chodbou (jde o urychlovač částic). V každé ze čtyř místností je páka, která výboje v kruhové chodbě o něco zrychlí. Postupujte směrem doprava a postupně zatáhněte za všechny páky. Zatáhnutím za tu poslední urychlovač vypnete. Pak stačí prostřílet se do místnosti K3, za kterou je umístěna další kruhová šachta.

Po žebříku vylezte o patro výš a vyjděte do velké místnosti s několika protivníky. Až všechny postřílíte, tak vyběhněte na ochoz, který je zakončen malou kontrolní místností. V ní použijte červené tlačítko a uvidíte animaci s aktivovaným dopravníkovým pásem. Pokračujte do další místnosti, v jejímž středu vidíte malý reaktor. Vojáky na druhé straně snadno zlikvidujete tím, že je naházíte do reaktoru. Až budou všichni mrtví, tak pomocí TK zvedněte jednu ze skleněných nádob, které leží na dopravníkovém pásu. Otočte se směrem k reaktoru a nádobou mrskněte do pletivového plotu nalevo od reaktoru. Nyní se můžete prostřílet až do chodby za kontrolní místností.

V krátké animaci vejdete do místnosti na konci chodby vpravo. Uvnitř se po rozhovoru se Sarou připravte na skupinku útočících protivníků. Pak si vezměte přístupovou kartu ležící na stole a vyběhněte na hlavní chodbu. Po další krátké animaci zastřelte hořící protivníky a pokračujte směrem doprava. Porozhlédněte se po kovové bedně, kterou budete muset použít na zabarikádování automatického kulometu. Pak se můžete prostřílet až do malé zbrojnice, ve které najdete další přístupovou kartu. S ní se probojujte na druhý konec chodby, kde vám karta otevře dveře do malé komunikační centrály. Z protivníka uvnitř centrály vypadne jeho karta, díky které můžete vyjet výtahem o patro výš.

Za dveřmi naproti výtahu bude po krátké animaci následovat souboj s Marlenou, která svou myslí kontroluje podivný reaktor. V první fázi uhýbejte paprsku, který vychází ze středu haly. Už při uhýbání můžete začít pomocí TK zvedat bomby s plynem, které musíte házet na stroj nad Marlenou. Pokud začne reaktor hlásit přetížení, tak se rychle schovejte za jedním ze dvou štítů, které se vysunou u východu z haly. Až se vám podaří reaktor zničit, tak bude následovat přímý souboj s Marlenou. Vyhýbejte se jejím pyrokinetickým útokům a házejte na ní plynové bomby ze stojanu. Pokud bomby na jedné straně stojanu vypotřebujete, tak se stojan opět automaticky naplní. Zkuste házet bomby rovnou ze stojanu, protože tímto způsobem můžete Marlenu zabít velmi rychle.

7 - From the Ether and Beyond

Nejprve zastřelte oba protivníky vysoko nad vchodem do chrámu a pak si doplňte zásoby munice a lékárniček. Jakmile se přiblížíte ke vchodu, tak se spustí výcvik nového módu vidění (Aura View -AV). V první místnosti aktivujte AV a bedny ležící před vámi uvidíte v nových barvách. V další místnosti pak pomocí AV odhalíte praskliny ve stěnách. V místě prasklin můžete stěnu prorazit holýma rukama. Prorazte si cestu až do místnosti, ve které si můžete pomocí AV prohlédnout nápisy na deskách. Pokračujte do chodby, která je plná podivných min. Skrčte se a prokličkujte mezi nimi. V poslední místnosti si pak díky AV prohlédnete podivné bytosti z jiné dimenze. Po návratu do reality na tyto bytosti bohužel vzápětí narazíte. Vaším úkolem je probojovat se až ke vchodu do vězení, ve kterém najdete Saru.

Po krátké animaci zastřelte útočící bytost a použijte MC na vojáka za mříží. Doběhněte s ním do malé kontrolní místnosti, ve které musíte tlačítkem na kontrolním panelu vysunout mříže. Nyní se můžete probojovat až do velkého sálu, na jehož druhém konci vidíte velký podstavec. Pomocí TK vyzvedněte na podstavec sochu, která leží nalevo od něj. Díky tomu si otevřete tajný vchod vedoucí do věže. Vejděte do malé místnosti, ve které se s vámi spojí Sara. Po krátkém rozhovoru zvedněte pomocí TK podivný jehlan (díky AV vidíte, že je červený) a vraťte se s ním do předchozího sálu. Zde vás čeká nepříjemný souboj se skupinkou protivníků. Až všechny

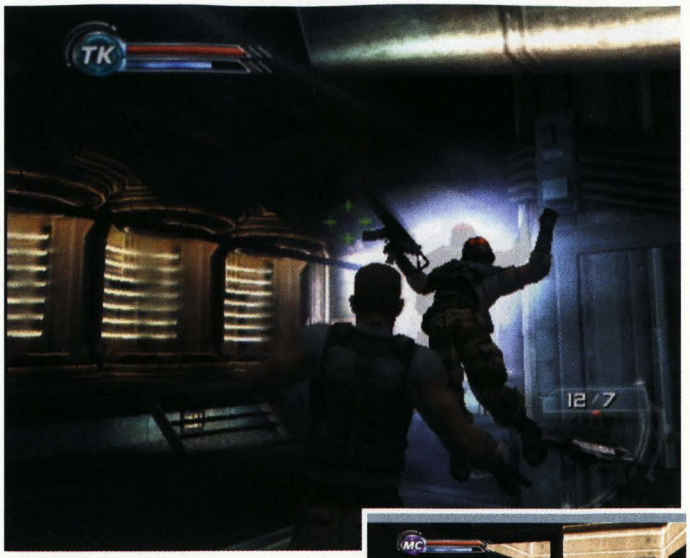
zlikvidujete, tak s jehlanem pokračujte do místnosti, ve které jsou nalevo zamčené dveře. Napravo od nich vidíte v AV červený podstavec. Umístěte na něj jehlan a dveře se odemknou.

Opět zvedněte červený jehlan a po schodišti za dveřmi ho vyneste až do nejvyššího patra (cestou bohužel opět narazíte na bytosti z jiné dimenze). V chodbě nad schodištěm pak jehlan položte na zem a vejděte do prvních dveří vlevo. Dostanete se na velkou terasu, na které už na vás čeká Sara. Po rozhovoru postřílejte útočící protivníky a pak prorazte podlahu, která je v AV červená. Pod podlahou najdete modrý jehlan, který musíte dopravit do chodby. Na jejím konci najdete dva podstavce po stranách dveří. Na modrý umístěte modrý jehlan a na ten červený samozřejmě červený jehlan. Po odemčení dveří vás čeká další jednoduchý úkol. V rozích velké místnosti najdete koule, které jsou v AV barevné. Okolo velké pyramidy uprostřed místnosti pak najdete barevné mísy, do kterých musíte pomocí TK umístit koule stejné barvy. Až aktivujete artefakt na vrcholu pyramidy, tak k němu vyběhněte a dotkněte se ho.

Po animaci s ovládnutým vojákem projděte uvolněnými dveřmi do dlouhého údolí, na jehož druhém konci najdete velkou satelitní anténu. Dostat se k ní ale nebude jednoduché. Nejprve zlikvidujte skupinku vojáků pod vysokým převisem a pak zastřelte odstřelovače na římse nad údolím. Po žebříku vylezte až k němu a pomocí jeho odstřelovačky postřílejte co nejvíce protivníků v okolí antény. K té se pak budete muset prostřílet. Až budou všichni vojáci kolem antény mrtví, tak vylezte po žebříku na vrchol kontrolní věže. Po animaci s použitím antény slezte opět dolů a probojujte se až do velkého sálu se zvonem. Dveřmi v pravém zadním rohu sálu proběhněte do věže a po schodech vyběhněte až ke vchodu do tajné laboratoře.

8 - The Ultimate Power

Doběhněte ke dveřím na konci chodby a pokračujte do laboratoře s několika protivníky. Postřílejte se na chodbu, kde vás čeká pár dalších vojáků. Až je zlikvidujete, tak pokračujte doleva a po vyčistění další laboratoře použijte AV. Na prostřední tabuli za pultem je napsán čtyřmístný kód, který budete za chvíli potřebovat. Zapamatujte si ho a chodbou se postřílejte až do místnosti s buňkou pro dobíjení duševní energie. Skočte do zářícího kruhu a počkejte si, až bude chodbou kolem procházet hlídkující protivník. Použijte na něj MC a proběhněte do další části chodby. Zahněte doleva a pokračujte do malé kontrolní místnosti, ve které musíte na kontrolním panelu deaktivovat podivné bytosti z jiné dimenze. Nyní můžete sami proběhnout do další části chodby a prostřílet se do místnosti s projekcí měsíce.



Po animaci se vraťte na chodbu a běžte k zamčeným dveřím na jejím konci. Vlevo vidíte oknem do kontrolní místnosti, ve které musíte použít MC na sedícího protivníka. Zmáčkněte tlačítko na kontrolním panelu a dveře v chodbě se otevřou. Pokračujte dál a stejný postup zopakujte v kontrolní místnosti napravo. Nyní můžete vejít do haly, ve které už na vás čeká další nepříjemný protivník. Jeho jedinou zbraní jsou monitory, které na vás bude postupně otáčet. Běžte k němu co nejblíže a všechny monitory mu rozstřílejte (monitory můžete zničit jen ve chvíli, kdy jsou natočené směrem na vás). Bohužel během souboje budou otravovat bytosti z jiné dimenze. Neplýtvejte na ně municí, protože je rozumnější házet je na monitory pomocí TK.

Až v souboji zvítězíte, tak můžete pokračovat do tunelu, který končí v obrovské jeskyni. Pozabíjejte všechny protivníky a pak použijte AV. Všude kolem je totiž plno neviditelných min. Seskočte do otvoru uprostřed jeskyně a prostřílejte se až do chodby se zelenými stopami (vidíte je v AV). Sledujte je a až vám cestu zahradí obrovský kus skály, tak na ni použijte PK. Nyní se budete muset probojovat dlouhým tunelem, který je plný min a protivníků. Vaší hlavní zbraní by měly být výbušné barely, které jsou opravdu velmi účinné. Nakonec se probojujete až do obrovské kruhové jeskyně, ve které vás čeká závěrečný souboj.

Velmi důležitá je první fáze souboje. V ní si generál nabíjí své zdraví a kolem něj krouží šest kamenných monolitů. Běžte co nejblíže ke kroužícím monolitům a všechny je zničte pomocí PK. Až budou všechny monolity zničené, tak posbírejte šest zářících koulí, které z nich vypadly. Jde o mocnou zbraň, pomocí které můžete generála poměrně snadno zabít. Pokud nestihnete monolity zničit včas, tak zbraň získá generál a vy byste ho museli zabít pomocí TK (můžete na něj házet úlomky monolitů). Ve druhé fázi musíte uhýbat před generálovými telekinetickými útoky a sami na něj můžete útočit pomocí své superzbraně. Pokud všechny koule vypotřebujete, tak si je dobijte v zářícím kruhu uprostřed jeskyně (jakmile si koule dobijete, tak seskočte dolů, protože jinak vás zasáhne tlaková vlna).

Jakub Holý

Second Sight

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Radical Design ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Tahle hra obsahuje střelbu, špehování i paranormální schopnosti v jednom balení.

Vypadá to trochu jako *TimeSplitters*, ale hraje se to úplně jinak...

Isolation

Běžte ke dveřím, které se bohužel otevírají z druhé strany. Budete je tedy muset otevřít pomocí telekineze. Soustřeďte se na ovládací panel vedle dveří (podržte L2) a použijte na něj telekinezi (zmáčkněte R2). Po otevření dveří proběhněte sousední místností na chodbu. Po krátké animaci použijte nově aktivovanou schopnost léčení (psychické schopnosti přepínáte směrovými šipkami) a doplňte si zdraví. Na chodbě postává dvojice hlídačů. Oba je zneškodněte údery pěstí a jednomu z nich seberte přístupovou kartu. Díky ní si můžete otevřít dveře na konci chodby. Proběhněte až do poslední laboratoře, ve které musíte použít počítač na stole v rohu. Aktivujte 3D mapu a najeďte na výtah (Elevator). Klikněte na něj a získejte tak jeho přístupový kód. Pak k výtahu doběhněte a po zadání číselného kódu do něj nastupte.

Preparation

Před vámi je vojenský trénink. Doběhněte k prvnímu vojákovi, kterého musíte následovat na cvičiště. Zde absolvujte jednoduchou překážkovou dráhu (vaše postava překoná překážky automaticky). Na konci dráhy prolezte tunelem k dřevěné konstrukci, na kterou musíte vylézt. Nahoře slezte na její levý okraj a přeručkujte po něm za překážku. Doběhněte k dalšímu vojákovi, který vás naučí, jak se používá přitisknutí ke zdi. Doběhněte k malému betonovému bloku, ke kterému se musíte přitisknout (zmáčkněte L1). Dojděte až na kraj bloku a až vykoukněte za roh, tak naznačte levým analogem pohyb směrem od sebe. Díky tomu vaše postava obejde roh, aniž by se vzdálila od stěny. Tímto způsobem budete muset obejít celý blok. Nakonec musíte projít malým testem. Doběhněte za vzdálenější betonový blok a skrčte se. Jakmile se k bloku přitisknete, tak test začne. Vaším úkolem je dostat se ke vstupu do tunelu, aniž by vás hlídkující voják viděl.

Pokud se vám to povede, tak musíte systémem tunelů prolézt až na další část cvičiště. Zde je vaším úkolem proklouznout kolem několika vojáků na konec cvičiště. Postupujte rozvážně, protože není kam spěchat. Propližte se kolem prvního vojáka a seskočte do příkopu. Proběhněte až na jeho druhý konec, kde si musíte počkat na správné natočení druhého vojáka. Pak vylezte nahoru a skrčení prolezte pod okny strážní budky. Úkol končí ve chvíli, kdy se dostanete k pootevřené bráně. Následuje nácvik střelby.

Na střelnici si nejprve vyzkoušejte, jak se můžete přepínat mezi jednotlivými cíli (podržte L2 a mezi cíli přepínejte pravým analogem). Pak bude vaším úkolem zamířit figuríně na hlavu (zaměřte se na ní jemným pohybem pravého analogu). Nakonec musíte v krátkém testu nastřílet nejméně 250 bodů (nejlépe je hodnocený zásah do hlavy). Po úspěšném absolvování testu pokračujete do chodby, ve které se musíte skrýt za nízkou zídku. Z této pozice postřílejte všechny čtyři protivníky, kteří se skrývají za dalšími zídkami (světla indikují, kolik ještě potřebují zásahů). Pokud se vám to povede, tak se budete muset vyzbrojeni uspávací pistolí prostřílet cvičištěm, které jste procházeli na začátku úrovně. Na závěr vás čekají střelby s odstřelovačkou. Opět musíte dosáhnout nejméně 250 bodů.

Experimentation

Na začátku úrovně automaticky zneškodníte strážného. Pak seberte jeho pistoli a použijte počítač, u kterého leží. Na něm si nejprve prohlédněte mapu úrovně a pak použijte aplikaci, díky které se můžete napojit na bezpečnostní kamery. Postupně je všechny vypněte, protože si tak výrazně usnadníte další postup. Nakonec si odemkněte dveře vedoucí do vstupní haly. Pokračujte dál a po krátké animaci s příjezdem policistů proběhněte ke dveřím na druhé straně haly. Pokračujte do chodby spojující 2 laboratoře. Od této chvíle vám doporučujeme postupovat co nejopatrněji (rozhodně se pokuste vyhýbat přímému boji). Skrčení vlezte do první laboratoře a počkejte si, až skončí rozhovor vědce se strážným. Pak proklouzněte kolem dlouhého pultu do další chodby a v té pokračujte do dveří vlevo. Krátkou chodbou projděte do Chem-store 1. Dejte si pozor na strážného na ochozu ve středu haly a za zády vědce ve žlutém skafandru proklouzněte do další chodby. Zde po krátké animaci zneškodněte strážného a doběhněte k dekontaminační komoře na konci chodby. Na jeden z větráků vlevo použijte telekinezi a urychlete tak dekontaminaci vzduchu v Chem-store 2.

Až se otevřou dveře, tak doběhněte k prosklené stěně na druhé straně místnosti. Dole vpravo vidíte velký kontrolní panel, na který musíte opět použít telekinezi. V krátké animaci uvidíte, jak se zasunuje zábrana na straně dopravníkového pá-

su. Bohužel je spuštěn poplach a vy budete muset použít Charm, abyste se dostali bezpečně zpět do Chemstore 1. Zde vlezte do ventilace nalevo od dveří a prolezte až do velké laboratoře. Opět použijte Charm a proběhněte do Film Store, kde najdete uspávací pistoli. Ta má neomezenou munici a bude se vám v budoucnosti hodit. Vraťte se zpět do laboratoře, ve které jste vylezli z ventilace. Zde najdete dopravníkový pás, na který můžete díky staženým zábranám vylézt. Pokračujte do skladiště, ve kterém musíte najít vstup do ventilace. Tou se dostanete do velké kanceláře, ve které musíte najít a použít jediný funkční počítač.

Tipy

- ✗ **Ve hře je často velmi důležité zneškodnit protivníka tak, aby nestačil spustit poplach. Naštěstí existuje poměrně spolehlivý způsob, kterým se můžete v pozdějších fázích hry protivníka zbavit, aniž by vydal hlásku. Použijte na něj telekinezi a rychle si ho přitáhněte k sobě. Pusťte ho dřív, než začne střílet. Krátké působení telekineze protivníka nezneškodní definitivně, takže na něj budete muset použít ještě uspávací pistoli. Pokud upustí svou zbraň, tak už nevstane.**
- ✗ **Doporučujeme vám naučit se používat uspávací pistoli. Její obrovskou výhodou je totiž neomezená zásoba munice. Bohužel vyžaduje dost specifický přístup. Jediný zásah do těla totiž protivníka většinou neuspí a kadence pistole je tak nízká, že vystřelení druhé šipky trvá nesnesitelně dlouho. Řešení je jednoduché. Miřte na hlavu.**
- ✗ **Pokud vaše postava ovládá telekinetické schopnosti, tak se v boji neomezujte jen na konvenční zbraně. Například Psi-blast vás sice stojí spoustu energie, ale zneškodní jakéhokoliv protivníka jediným zásahem. Klasická telekineze je naopak energeticky nenáročná a umožňuje vám velmi rychle zneškodnit několik protivníků za sebou. Pak je ale nesmíte zapomenout dodělat (opět vám doporučujeme použít uspávací pistoli s neomezenou municí).**

Fieldwork

Úroveň začíná přestřelkou. Použijte svou odstřelovačku a pokuste se zastřelit pár protivníků. Nezapomínejte při tom ale postupovat směrem k jeskyni. Až dorazí před jeskyni celý tým, tak chvilku počkejte. Jeden z vojáků totiž musí vyhodit do vzduchu zával, který vám brání v dalším postupu. Ve druhé části jeskyně se připravte na další protivníky. Prostřílejte se až k východu, od kterého se vám otevře výhled na velkou přečerpávací stanici. Pokuste se zastřelit co nejvíce střelců rozmístěných na věžích a kolem plotů před stanicí. Při tom se přesunujte směrem dolů. Jakmile dostanete rozkaz následovat Jayne (v pravém horním rohu se objeví její ikona), seběhněte na silnici před stanicí a pokračujte po ní k malému domku, ve kterém Jane najdete. Po krátké animaci následujte Jayne, která po žebříku vyleze do haly s velkým strojem. Vyběhněte nahoru po schodech a počkejte, než exploduje potrubí vpravo. Pak pokračujte do malé místnosti, ve které najdete lékárničku. Po doplnění zdraví vylezte po žebříku k páce, za kterou musíte zatáhnout.

Opět následujte Jayne, která vás dovede do místnosti plné protivníků. Připravte se na přestřelku, ve které si musíte kromě střelby dávat pozor také na svou spolubojovnici (její zdraví vidíte v pravém horním rohu). Pokračujte až do velké haly, ve které vás čeká přestřelka s další skupinkou nepřátel. Až všechny postříláte, tak vylezte po žebříku do prvního patra. Následujte Jayne do místnosti, ve které musíte použít počítač. Bohužel nemáte heslo. Chvilku počkejte a Jayne ho zjistí. Pak počítač opět použijte a po zadání hesla klikněte na koš. Po krátké animaci vás čeká další přestřelka. Budete se muset probojovat do přízemí. Tunelem proběhněte do velké haly, ve které vás čeká závěrečná přestřelka.

Escape

Doběhněte k laserům, které v krátké animaci vypnete pomocí své vlastní projekce. Pokračujte do malého výklenku a lasery opět aktivujte. Pak použijte projekci a doběhněte k zelenému vypínači za rohem. Tím vypnete bezpečnostní kameru, která by vás jinak nevyhnutelně zaznamenala. Ještě se nevracejte do svého těla a jako projekce proběhněte krátkou chodbou do haly, ve které vidíte další dvě kamery. Jejich vypínače najdete v další chodbě. Pokud jsou všechny kamery vypnuté, tak můžete až na roh u druhé kamery. Použijte Charm a pokračujte do místnosti, ve které postává chirurg v bílém plášti. Za jeho zády se můžete opět zviditelnit. Na stěně vlevo vidíte hodiny. Pomocí telekineze je posuňte tak, aby ukazovaly nejméně 2 hodiny. Pak se schovejte ve skříni nalevo od hodin. Až se chirurg vrátí do místnosti, tak ho sledujte z pootevřených dveří skříně. Počkejte si, až použije svůj notebook, a pak na něj použijte uspávací pistoli.

Běžte k notebooku a vypněte poslední aktivní kameru. Pak vypněte všechny aktivní lasery a vraťte se zpět na chodbu. Použijte Charm a proběhněte do chodby za velkou halou plnou stráží. V chodbě si počkejte na strážného, kterého budete muset uspat. V další místnosti nastupte do výtahu a svou projekci pošlete k jeho ovládacímu panelu. Jakmile panel použijete, tak se vraťte do svého těla. Po krátké animaci získáte vylepšení svého psionického útoku. Vaším dalším úkolem je probojovat se skladištěm až k mříži, kterou si otevřete v malé místnosti vlevo. Před vámi je chodba, ve které

se budou vaši protivníci krýt za sloupy u stěny. Opět všechny zlikvidujte a doběhněte až na výtah, který musíte opět uvést do pohybu pomocí své projekce. Dostáváte se do garáže, ve které vás čeká další skupinka strážných. Až je postřílíte, tak doběhněte k žebříku v levém zadním rohu garáže. Slezte dolů a doběhněte na výtah, ze kterého vylezete po žebříku vpravo do další části garáže. Nakonec stačí doběhnout k zaparkovanému autu.

Madness

Po žebříku přímo před vámi vylezte na věž. Na jejím ochozu doběhněte k jedné z mříží a přelezte zábradlí. Až přeručkujete za mříž, tak opět vylezte nahoru a seberte odstřelovačku. Pokud se nechcete pokusit o nepozorovaný průnik do léčebny, tak odstřelovačku použijte a postřílejte všechny strážné na prostranství pod vámi. Tlačítkem na stěně pak můžete vypnout reflektor. Opět přeručkujte zpět k žebříku a po hlavním schodišti vyběhněte na terasu před léčebnou. Směrem doprava najdete okno, kterým můžete prolézt do místnosti plné nejrůznějšího haraburdí. V krátké animaci získáte nové vylepšení svých telekinetických schopností. Dříve jste mohli zvedat jen předměty a teď můžete telekinezí zabíjet své protivníky. Zneškodněte strážného v nedaleké chodbě a pak se porozhlédněte po mříži, nad kterou se pomalu otáčí velký větrák. Pomocí telekineze si přitáhněte klíč od knihovny, který visí na věšáku za mříží. Najděte točité schodiště, po kterém vyběhnete ke knihovně.

Bez obav vejděte do knihovny a promluvte si s jedním z doktorů. Dozvíte se od něj, kde najdete Jayne. Pak běžte k počítači, který najdete pod oknem. Bohužel potřebujete heslo, takže si budete muset ještě jednou promluvit s jedním z doktorů. Po získání hesla znovu použijte počítač a odemkněte si dveře vedoucí z knihovny. Po jednom ze žebříků vylezte do nejvyššího patra a v chodbě za knihovnou najdete vstup do ventilace. Prolezte do kruhové haly, kterou budete muset po schodišti seběhnout až do nejnižšího patra. Pokračujte až na lůžkové oddělení a cestou likvidujte všechny strážné. První velkou místností s lůžky proběhněte a v té druhé běžte do místnosti na konci ochozu vlevo. Uvnitř najdete na stole přístupovou kartu. Seběhněte po schodech mezi lůžka a na druhé straně místnosti použijte přístupovou kartu na čtečku, kterou si odemknete dveře vedoucí do vstupní haly.

Jakmile vejdete do haly, tak se spustí poplach. Použijte Charm a kolem dvojice strážných proklouzněte do západního křídla. Zde zneškodněte strážného a použijte počítač, na který funguje stejné heslo jako v knihovně. Přečtěte si soubor, ze kterého získáte čtyřmístný číselný kód. Dál pokračujte směrem doprava. Po chodbách zde bohužel chodí stráže a navíc jsou zde umístěny dvě bezpečnostní kamery. K průniku na druhý konec chodby můžete využít skutečnosti, že jsou jednotlivé cely propojeny ventilací. Také vám doporučujeme použít telekinezi na zničení bezpečnostních kamer. Díky těmto radám byste se měli dostat až k mříži, kterou zasunete kontrolním panelem umístěným na stěně. Pokračujte ke schodišti, po kterém musíte vyběhnout do prvního patra.

Dál postupujte velmi opatrně, protože je před vámi blok plný strážných. Na jejich likvidaci použijte kombinaci telekineze a uspávací pistole. Také si dejte pozor na 3 bezpečnostní kamery, které byste měli pro jistotu vyřadit pomocí telekineze. Po chvilce se dostanete k mříži, jejíž ovládací tlačítko je na druhé straně. Použijte na něj telekinezi a až se mříž zasune, tak zlikvidujte strážné v malé místnosti vlevo. Pak běžte k další mříži a před ní použijte svou projekci. Doběhněte do malé místnosti a uvnitř použijte počítač, kterým si musíte nejprve vypnout poslední kameru. Pak použijte kontrolní software, pomocí kterého si můžete na 5 vteřin otevřít druhou mříž. Rychle se vraťte do svého těla a doběhněte k cele, ve které najdete Jayne.

Rescue

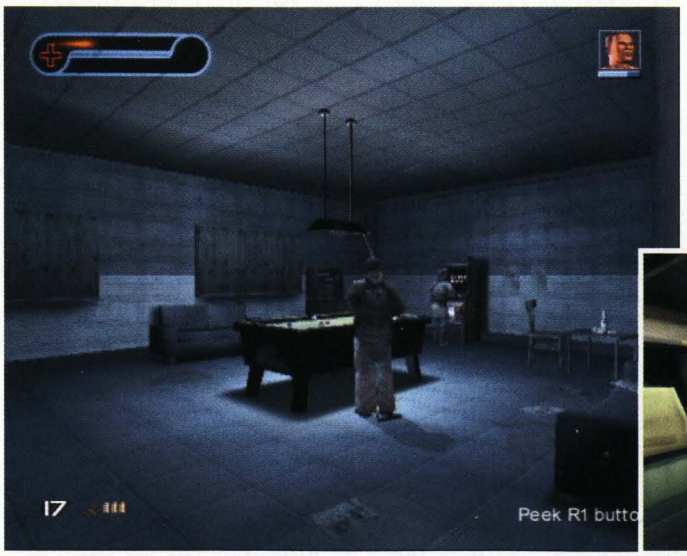
Pokud chcete, aby se Jayne uklidnila a následovala vás, tak na ni použijte Charm. Společně seběhněte k bazénu, ve kterém najdete těžkou uspávací pistoli. Pokračujte do nedalekých dveří, za kterými musíte zlikvidovat strážného stojícího na konci chodby. Až bude po něm, tak se vraťte pro Jayne, kterou vylekal elektrický výboj. V chodbě se skrčte a podlezte pod dveřmi se zatlučenými prkny. Pak vylezte oknem na dvorek, na kterém musíte pomocí telekineze odstranit závoru ze dveří. Telekinezi použijte rovnou i na požární žebřík, který potřebujete stáhnout dolů. Vraťte se pro Jayne a společně vylezte po žebříku na střechu. Zneškodněte dalšího strážného a doběhněte až na můstek tvořený několika prkny. Můstek se pod vámi propadne a vy ho budete muset pomocí telekineze opět zvednout. Podržte ho nahoře dost dlouho na to, aby Jayne stihla přeběhnout na vaší stranu.

Nyní se budete muset probojovat až na konec střechy. Cestou narazíte na větší množství strážných, tak nechte Jayne raději za sebou (pomocí Charm jí můžete přikázat, aby zůstala stát). Teprve až když všechny strážné zlikvidujete, můžete spolu s Jayne slézt na balkón s velkými prosklenými dveřmi. Ty jsou zamčené, takže budete muset najít klíč. Vylezte na okraj balkónu nalevo od žebříku a přitiskněte se ke stěně. Po římse dojděte až na balkón v protějším rohu velkého nádvoří.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Natáčení kamery a zaměřování
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Čtvereček »** Skrčení
- **Kolečko »** Útok na blízko
- **Trojúhelníček »** Přepínání módů kamery
- **L2 »** Zaměření cíle
- **L3 »** Pohled z vlastních očí
- **R1 »** Přitisknutí ke stěně
- **R2 »** Střelba/použití vybrané telekinetické schopnosti
- **Směrové šipky do stran »** Výběr telekinetické schopnosti
- **Směrové šipky nahoru a dolů »** Výběr zbraně



Vejděte do budovy a v nedaleké pozorovací místnosti najdete pacienta, který má u sebe hledaný klíč. Zneškodněte ho a po sebrání klíče se probojujte na konec chodby. Odemkněte dveře na balkón a doveďte Jayne k výtahu, který je zaseknutý v mezipatře. Vylezte na střechu výtahu a z ní slezte dovnitř. Použijte kontrolní panel a výtah vyjede do patra. Nyní můžete svézt Jayne do přízemí. Vaším dalším úkolem je prostřílet se ke dveřím na druhé straně nádvoří. Nakonec zneškodněte všechny strážné na schodišti uvnitř budovy a pak spolu s Jayne doběhněte ke kanálu na konci dlouhé chodby.

Reliance

Následujte plukovníka a doběhněte k silnici, u které budete napadeni skupinkou odstřelovačů. Až je všechny postřílíte, tak pokračujte do tunelu vpravo. Za ním postřílejte další ruské vojáky a pokračujte k malé vojenské základně. Po krátké animaci nechte plukovníka u hlavní brány a sami zaběhněte za roh. Zde po několika bednách přelezte plot, skrčte se a ventilací prolezte do chodby, ve které shlédnete u schodiště další krátkou animaci. Vaším dalším úkolem bude uspat všechny vojáky v budově. Jděte ke dveřím pod schodištěm a jen je lehce pootevřete. Pomocí uspávací pistole zneškodněte oba vojáky v místnosti. Pak vyběhněte do prvního patra a pootevřenými dveřmi zneškodněte vojáky v prvních dvou místnostech. V té druhé pak na skříňce pod oknem seberte klíč od třetí místnosti.

Kanceláří na konci chodby projděte do druhé budovy. Zde nejprve zneškodněte vojáka na protějším ochozu a pak seběhněte dolů, kde hlídkují další dva vojáci. Po jejich uspání vám zbývají poslední dva protivníci, kteří hlídkující před budovou. Až je zneškodníte, tak si promluvte s plukovníkem. Potom vylezte po žebříku opodál na ochoz, který vede za zamčenou bránu. Z ochozu budete muset nejprve zlikvidovat několik odstřelovačů, kteří se objeví na okolních střechách. Potom doběhněte k nízké střeše a z ní seskočte na zem. Zmáčkněte tlačítko v malé strážní budce a doběhněte na místo, kde stál plukovník. Přelezte plot a po silnici proběhněte otevřenou bránou.

Po krátké animaci následujte plukovníka, který je lehce omámený. Až doběhnete k železničnímu přejezdu, zlikvidujte trojici odstřelovačů. Pak přelezte závory a po kolejích doběhněte do nedaleké stanice. Vylezte na nástupiště a vlakem proběhněte do druhé části nástupiště. V jediné přístupné místnosti seberte klíč visící na věšáku a vraťte se až na začátek nástupiště. Odemkněte si velkou kovovou bránu a po krátkém schodišti vyběhněte do místnosti s dírou v podlaze. Po krátké animaci získáte všechny telekinetické schopnosti, které jste zatím ovládali jen v lichých úrovních. Použijte projekci, která vám nyní umožňuje ovládnout libovolného protivníka. Jako jeden

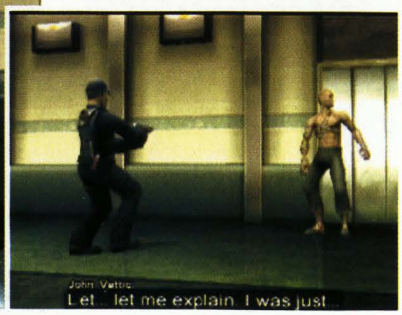
z protivníků tedy postřílejte všechny ostatní a pak se vraťte do svého těla. Nakonec stačí zastřelit vojáka, kterého jste ovládali.

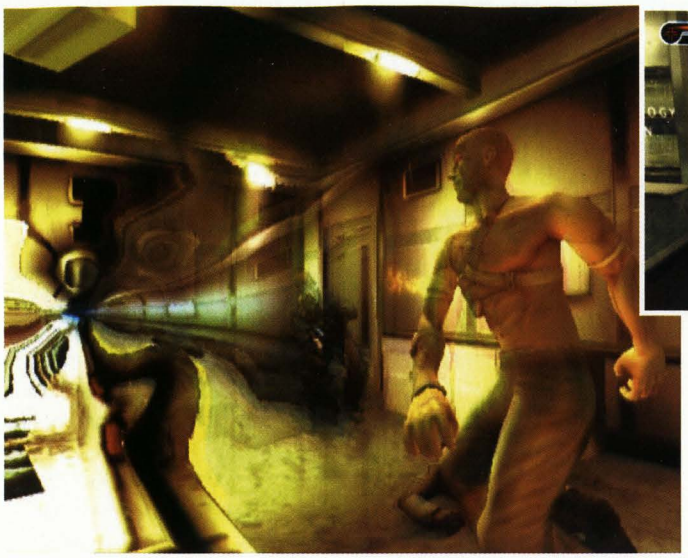
Entrapped

Když doběhnete na nejbližší roh, tak do kanálu seskočí trojice vojáků. Zlikvidujte je pomocí projekce a pak spolu s Jayne proběhněte dveřmi na konci pravého ochozu. Zastřelte hlídkujícího vojáka a pokračujte k dalším dveřím. Připravte se na opětovné použití projekce, pomocí které se velmi elegantně zbavíte skupinky vojáků ve velké zatopené hale. Až zastřelíte posledního z nich, tak spolu s Jayne doběhněte na nejvzdálenější ochoz s mříží na konci. Ve zdi nedaleko žebříku najdete nízkou škvíru, kterou se musíte protáhnout. Nízkým odtokem pak prolezte až do chodby, ve které musíte nejprve zastřelit dvojici vojáků vlevo. Pak pokračujte do dveří vpravo a zatáhněte za páku u mříže. Tou otevřete mříž a umožníte Jayne, aby se k vám opět připojila. Nechte jí schovanou v bezpečí a sami se v následující hale porozhlédněte po další páce. Až ji najdete, tak za ni zatáhněte a připravte se na útok početné skupinky nepřátel.

Po přestřelce řekněte Jayne, ať vás opět následuje. Pokračujte do dlouhého kanálu, ve kterém hlídkuje spousta protivníků. Použijte projekci a ovládněte jediného protivníka, který se brodí vodou. Jeho prostřednictvím postřílejte protivníky na ochozech po stranách kanálu. Až budou všichni mrtví, doběhněte na druhý konec. Zastřelte protivníka za mříží a pak použijte telekineze na páku nad tunelem. Po zasunutí mříže proběhněte tunelem do velké zatopené haly. Po krátké animaci zastřelte vojáky u vchodu a pak vylezte na ochoz vlevo. Na jeho konci Jayne automaticky doběhne na výtah a zůstane stát. Seskočte do vody a po nedalekém žebříku vylezte až na nejvyšší ochoz.

Zastřelte dvojici hlídkujících vojáků a pak doběhněte k laserové mřížce. Jako projekce proběhněte lasery, zatáhněte za páku v rohu haly a pak pokračujte do chodby, ve které najdete panel ovládající laserové mřížky. Použijte ho a potom zastřelte vojáka hlídkujícího v chodbě. Na konci chodby najdete kruhovou šachtu, kterou budete muset slézt dolů. Pokračujte do velké haly, která je plná potrubí a malých plošinek. Jako obvykle vám doporučujeme použít projekci, která vám souboj v nepřehledném terénu značně ulehčí. Vaším cílem je protější ochoz, který končí vchodem do širokého tunelu. Tímto tunelem





se budete muset prostřílet až k žebříku, který vede na ulici.

Streetlife

Nejprve vyběhněte po schodech do prvního patra a na jedné z polic si vezměte brokovnici s upilovanou hlavní. Pak seběhněte zpět dolů a v zadní části garáže si otevřete vstup do ventilace. Tou vylezte ven na ulici a zneškodněte agenta, který stojí přímo před vámi. Pak se pomocí projekce zbavte dalších agentů za rohem. Nyní musíte na rohu zahnout doprava a pak opět doleva. Doběhněte na konec uličky, kde budete svědky poměrně tvrdého výslechu. Zastřelte vyslýchajícího agenta a pak sledujte člena gangu, který vás dovede do nedalekého skladiště. Promluvte si s dívkou, která vám předá balíček. Vaším úkolem je donést tento balíček na místo, které najdete díky ikoně v pravém horním rohu. Až doběhnete ke dveřím za garáží ze začátku úrovně, tak použijte interkom na stěně vlevo.

Po předání balíčku použijte bzučák na stěně a vyběhněte zpět na ulici. Držte se stěny vlevo a doběhněte ke skupince gangsterů, které najdete za policejním autem. Po krátké animaci následujte členy gangu, kteří zaběhnou na konec krátké uličky. Vaším úkolem je postřílet několik skupinek agentů, kteří na vás budou útočit. Při boji se ale nezapomeňte držet gangsterů, kteří jsou v boji platnými pomocníky. Tato část úrovně končí krátkou animací u požárního schodiště. Vylezte po něm až k plukovníkově bytu. Plukovníka uvnitř sice nenajdete, ale stačí si přečíst jeho složky ležící na stole.

Teamwork

Na začátku úrovně budete muset postřílet skupinku protivníků ve vesnici před vámi. Pak si poslechněte krátký plukovníkův projev, po kterém budete muset následovat Cortelliho do nejbližšího domku. Vaším úkolem je krýt domek před útoky nepřátel, zatímco Cortelli bude opravovat vysílačku. Až se mu to povede, tak si vás k sobě zavolá. Vylezte k němu a po krátkém rozhovoru doběhněte k plukovníkovi na začátku úrovně. Po krátké animaci bude úroveň pokračovat na kolejích. Doběhněte po nich až k tunelu, který je bohužel zablokován. Plukovník se rozhodne najít jinou cestu do základny a vy ho musíte následovat. Až se po kolejích vrátíte zpět do vesnice, tak se připravte na skupinku protivníků, kteří budou rozmístěni v prostoru, kde jste začínali úroveň. Pokuste se jich několik zastřelit, čímž budete krýt postup celé jednotky.

Nakonec doběhnete až k několika domkům v zadní části vesnice. Od plukovníka dostanete rozkaz najít cestu do základny. Vejděte do domku napravo od cesty a běžte směrem do zadní místnosti. Zde zaujme Franklin pozici u malého okýnka. Zadními dveřmi vyjděte zpět na cestu a pokračujte do protějšího domku. Za ním najdete dlouhý tunel, před kterým shlédnete krátkou animaci. Pak dojděte k laserové mřížce a použijte projekci. Na konci tunelu byste měli zahlédnout projekci malého chlapce, který vás dovede až k páce umístěné v jednom z bunkrů. Zatáhněte za ni a běžte oznámit plukovníkovi, že jste našli cestu vedoucí do základny.

Vaším dalším úkolem je prostřílet se spolu s týmem až k hlavnímu vstupu do základny. Nikam nespěchejte a držte se spíš vzadu. Když se vám podaří postřílet všechny nepřátelské vojáky, tak si u hlavní brány promluvte s plukovníkem. Až dostanete rozkaz rozdělit se, tak běžte do tunelu, kterým jste probíhali jako projekce. Zhruba v jeho polovině najdete dveře, které se musíte pokusit otevřít. Po krátké animaci následujte plukovníka a postřílejte všechny protivníky na malém nádvoří.

Breakout

Následujte plukovníka a pomozte mu prostřílet se do sousedního bytu. Až najde klíč od požárního schodiště, tak zase vyběhne ven a vy ho musíte doprovodit ke dveřím na konci chodby. Po požárním schodišti se prostřílejte až do přízemí. Cestou dolů použijte telekinezi na ovládací panel plošiny, kterou vidíte na domě vlevo. Až plošina sjede na zem, tak na ni naskočte a vyjeďte opět nahoru. Oknem prolezte do chodby, ve které musíte co nejrychleji doběhnout ke dveřím vlevo. Vyběhněte na požární schodiště a najděte plukovníka. Doveďte ho ke dveřím, které jste otevřeli, a spolu se prostřílejte na protější požární schodiště. Po něm seběhněte až do přízemí, kde proběhnete dveřmi do další chodby plné agentů. Postupujte podél levé stěny až ke třetím dveřím, které jsou označeny nápisem EXIT. Těmito dveřmi se dostanete do místnosti, kterou se musíte prostřílet ven na ulici.

Conspiracy

Otočte se směrem ke vchodu a vběhněte do chodby vpravo. Za rohem počkejte, až z chodby vyjde agent, kterého musíte co nejrychleji zneškodnit. Pak rychle pokračujte dál a zneškodněte uklízečku, která s oblibou spouští alarm. Pomocí telekineze zneškodněte agenta, který stojí uprostřed další chodby. Nyní musíte vejít do malého skladiště, u kterého se pohybovala uklízečka. Uvnitř najdete několik krabic plných médií. Vezměte si jedno UVD a pokračujte na konec chodby. Po přehrání krátké animace použijte projekci a ovládněte agenta za rohem. Vejděte do první místnosti vpravo a za dveřmi vpravo použijte skener umístěný pod kamerou. Až se kame-

ra deaktivuje, tak se vraťte na chodbu a zastřelte druhého agenta, který stojí před detektorem z animace.

Nyní musíte zneškodnit agenta, kterého jste před chvilkou ovládali. Pak doběhněte k detektoru a použijte na něj telekinezi. Jakmile zhasne modrá kontrolka, projděte skenerem na druhou stranu (nepřestávejte na detektor působit). Pomocí schopnosti Charm proběhněte k nástěnce na konci chodby. Přečtěte si krátkou zprávu od Hansona a stejnou cestou se vraťte do místnosti, ve které jste si jako agent vypnuli bezpečnostní kameru. Zneškodněte uklízečku u okna a v počítači u dveří deaktivujte všechny funkční kamery. Pak běžte k druhému počítači, kde si musíte přečíst e-mail s přílohou. Přílohu uložte do počítače a pak ji na ploše přetáhněte do okna UVD. Vraťte se k počítači u dveří a spusťte přehrávač videa. Nenechte se zmást tím, že se na monitoru objeví jen okno s textem. Vyběhněte na chodbu a doběhněte až k nástěnce na jejím konci. Pokračujte do dveří vlevo, kde se na velkoplošné obrazovce přehrává vámi spuštěný film.

Infiltration

Použijte Charm a doběhněte až na konec dlouhé uličky. Cestou si budete muset doplnit svou telekinetickou energii, tak si najděte nějaký úkryt. Na konci vběhněte do domu vlevo a proběhněte do další uličky. Zde uvidíte animaci s přistávajícím vrtulníkem. Opět použijte Charm a proběhněte do jeho nákladového prostoru. Mezi bednami najdete kromě odstřelovačky také velmi důležitý rezavý klíč. Vyběhněte ven a díky své neviditelnosti doběhněte k žebříku vlevo. Vylezte až na terasu těsně pod mostem, který je momentálně zvednutý. Použijte telekinezi a zatáhněte za páku na druhé straně (za odstřelovačem přímo naproti vám). Tím si most spustíte a můžete pokračovat dál. Vylezte nahoru a díky Charm proběhněte kolem odstřelovačů na mostě. Na konci mostu seskočte doleva a doběhněte až ke dveřím na konci dlouhé terasy.

V dlouhé chodbě se skrčte a držte se u levé stěny. U východu opět použijte Charm a dál pokračujte po dlouhém ochozu s několika výklenky (v nich si můžete dobít telekinetickou energii). Doběhněte až ke schodišti, které vede do koryta zamrzlé říčky. Seběhněte dolů a pod schody pokračujte směrem doprava. Po krátké animaci opět aktivujte Charm a po schodišti za rohem doběhněte ke druhým dveřím. V malé místnosti najdete za hromadou beden krb, kterým můžete prolézt do sousední místnosti. Jako neviditelní opět vyběhněte ven a pokračujte do dalších dveří vpravo. U okna si vezměte do ruky odstřelovačku a zastřelte dva vojáky v protějším domě s červených cihel. Pomocí pak Charm doběhněte až na levý konec tohoto domu. Oknem se podívejte dovnitř a pomocí telekineze odstraňte závoru na dveřích. Uvnitř najdete klíč od kostela.

Nyní musíte pokračovat do uličky za cihlovým domem. Jako neviditelní proklouzněte až na molo, na kterém musíte po zábradlí přeručkovat kolem dvojice velkých beden. Za nimi pokračujte mezi domy vpravo a na malém dvorku se vám v krátké animaci představí první člen speciální jednotky. Je do určité míry odolný vůči vašim telekinetickým schopnostem a navíc je vybaven neprůstřelnou vestou. Nejprve se ho pokuste pomocí telekineze připravit o jeho štít a pak ho rozstřílejte samopalem. Proběhněte domem plným víček a u jeho východu si připravte odstřelovačku. Zastřelte vojáky po stranách kostela a pak doběhněte k hrobům za mostem. Za jeden z nich se schovejte a připravte se na souboj s dvojicí členů speciální jednotky. Použijte na ně stejný postup jako na jejich kolegu a pak pokračujte do kostela.

Childcare

Laboratoří vpravo si nevšímejte a doběhněte na konec chodby, kde se vám ukáže projekce malé dívky. Následujte ji do místnosti s generátorem. Na velký rotor uprostřed místnosti musíte použít telekinezi, kterou rotor roztočíte. Až bude generátor nahozený, tak doběhněte do laboratoře, u které úroveň začínala. Po krátké animaci se skrčte a začněte postupně likvidovat vojáky, kteří prohledávají okolní chodby a laboratoře. Pomocí Charm proběhněte až do místnosti s generátorem, ve které musíte použít projekci. Vyběhněte na schodiště, kde musíte ovládnout vojáka se samopalem. Vyběhněte ke dveřím nad schodištěm a použijte skener na stěně. Uvnitř kontrolní místnosti doběhněte k počítači u pravé stěny. Klikněte na ikonu ruky, kterou změníte nastavení všech skenerů (nyní můžete skenery používat i vy). Pak se pokuste postřílet co nejvíce protivníků. Doporučujeme vám zastřelit hlavně nebezpečného člena speciální jednotky.

Nakonec vběhněte do kontrolní místnosti osobně. Zastřelte posledního vojáka a pak použijte počítač, kterým byste měli vypnout všechny aktivní kamery. Dál pokračujte do dveří přímo naproti vchodu. Po schodišti seběhněte do věznice, ve které musíte po likvidaci strážného použít kontrolní panel se skenerem otisků. Po otevření všech cel pokračujte dveřmi na konci chodby do malého skladiště, ve kterém musíte zachránit dvě napadené děti. Až zastřelíte všechny vojáky v místnosti, tak bude následovat krátká animace. Po ní doběhněte zpět do kontrolní

místnosti, ve které musíte zachránit další dítě. Až budou vojáci mrtví, tak použijte Charm, kterým dítě uklidníte. Po krátkém rozhovoru následujte projekci dívky, která vás dovede až do druhé části vězení. Opět otevřete všechny cely a najděte Nadju. Po rozhovoru s ní budete společně absolvovat cestu zpět do kontrolní místnosti. Cestou musíte postřílet všechny vojáky, kteří Nadju napadnou. V kontrolní místnosti doběhněte k zamčeným dveřím, které vám Nadja otevře pomocí telekineze.

Confrontation

V promítacím sále se co nejrychleji schovejte mezi sedadla. Do místnosti totiž vejde trojice agentů, kteří vás hledají. Použijte telekinezi a postupně je zlikvidujte. Pokud ani jeden z nich nestihne použít vysílačku, tak si vše výrazně usnadníte. Z jednoho z agentů vypadne klíč od výtahu. Seberte ho a vyběhněte na chodbu. Před detektorem zahněte doleva a z dálky zničte pomocí telekineze bezpečnostní kameru, která hlídá výtahy. Pak doběhněte k výtahům a jeden z nich si přivolejte. Až vyjedete do vyššího patra, tak použijte projekci a ovládněte jednoho z agentů za rohem (doporučujeme vám ovládnout toho se samopalem). Zastřelte druhého agenta a vběhněte do místnosti plné dalších protivníků. Pokuste se jich postřílet co nejvíc. Pokud nejste s výsledkem spokojení, tak použijte další projekci a dokončete dílo zkázy. Místností pak proběhněte do malého skladiště, ve kterém vám opět doporučujeme použít projekci. Na chodbě totiž hlídkuje početná skupinka agentů, kterých se tímto způsobem zbavíte prakticky bez rizika.

Pokud je na chodbě klid, tak můžete ze skladiště přeběhnout do nedaleké místnosti, ve které najdete inkubátory s několika klony. Po krátké animaci budete muset s jedním z nich bojovat. Váš protivník naneštěstí ovládá podobné telekinetické útoky jako vy, takže se před ním prakticky nemůžete schovat. Existuje ale jednoduchý trik, díky kterému můžete zvítězit rychle a jednoduše. Prostě na něj použijte telekinezi, díky které je bezmocný a nechá se pomalu uškrtit. Vzápětí na vás ale zaútočí hned dva klony najednou. Schovejte se za jedním z pevných sloupů a pomocí telekineze uškrťte prvního z protivníků. Při tom se neustále pohybujte tak, aby mezi vámi a druhým klonem zůstával sloup. Až se vám doplní síly, tak pokračujte ve škrcení dalších klonů, dokud nebude souboj ukončen další krátkou animací. Zastřelte agenta stojícího ve dveřích a doběhněte do Hansonovy pracovny.

Redemption

Začínáte v malé místnosti s dvojicí členů speciální jednotky. Konvenční zbraní je asi oba najednou nezvládnete, takže budete muset použít Psi-Blast nebo telekinezi. Až souboj dokončíte, tak proběhněte kontrolní místností a po schodech seběhněte ke generátoru. Pod schodištěm najdete výtah, kterým sjedete do podzemí. Dlouhou chodbou doběhněte až k malé místnosti, ve které musíte nejprve zlikvidovat člena speciální jednotky. Pak vejděte do místnosti a použijte skener na stěně vpravo. Rychle použijte projekci a vyběhněte na chodbu. Vlevo vidíte dveře, které jsou otevřené jen na omezenou dobu. Rychle proběhněte do malé haly a ovládněte jednoho z protivníků. Pokud se vám povede všechny protivníky postřílet, tak se můžete vrátit do svého těla. Znovu použijte skener a chodbou proběhněte do haly, ve které musíte zabít posledního protivníka. Díky tomu se vám otevřou dveře vedoucí do další chodby.

V krátké animaci se děj přenese o půl roku dopředu. Nacházíte se ve výslechové místnosti, kterou znáte z první úrovně. Až se odemknou dveře, tak doběhněte do místnosti, ve které celá hra začínala. Doběhněte ke svému lůžku a po krátké animaci se hra vrátí zpět do minulosti. Chodbou doběhněte až ke schodišti, pod kterým čeká další člen speciální jednotky. Ovládněte ho a pokuste se postřílet co nejvíce jeho kolegů. Z ochozů po stranách místnosti budou dolů seskakovat stále noví protivníci, takže půjde o poměrně dlouhý boj. Až po zabití posledního z protivníků se otevřou dveře vedoucí do další chodby. Děj hry se zde přesune do psychiatrické léčebny a vy se budete muset probojovat až do cely, ve které byla uvězněna Jayne. Pokuste se co nejméně zdržovat bojem a až se dostanete do cely, chvilku počkejte na monolog, po kterém se vrátíte zpět do minulosti.

Doběhněte k zástěně z igelitu, za kterou začíná velká jeskyně. Na lešení je rozmístěno několik členů speciální jednotky, takže vám doporučujeme použít projekci nebo telekinezi (protivníky můžete shodit z lešení do propasti). Až se probojujete na dno jeskyně, tak vás čeká poslední časový posun. V budově agentury NSE doběhněte do Hansonovy pracovny, ve které se odehraje další krátká animace. Po návratu na základnu doběhněte do velké jeskyně, ve které už na vás čeká Hanson. Na nic nečekejte a otevřete 2 cely ve stěně vpravo. Z nich vyběhnou děti, které vám v závěrečném souboji hry výrazně pomohou. Díky nim jsou všechny vaše telekinetické schopnosti posíleny, tak toho využijte. Až porazíte všechny útočníky, tak si můžete vychutnat pomstu, kterou na Hansonovi vykonají uvězněné děti.

Jakub Holý

Spider-Man 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Treyarch ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 80%

Vedle kopírování filmu se do skvělé hry vešel i simulátor superhrdiny.

Jste sice superhrdina, ale pokud s tím teprve začínáte, mohl by se vám náš návod hodit...

1. What Might Have Been

V první misi se naučíte základní ovládání. Jako první je na řadě lezení po stěnách. Prostě podržte ◎ a rozeběhněte se proti stěně. Až vylezete na jednu z výše umístěných teras, tak si vyzkoušejte skákání. Čím déle podržíte tlačítko pro výskok, tím výše vyskočíte (sledujte ukazatel v levém horním rohu). Pokračujte až na vrchol budovy, kde se po chvilce objeví modrá hvězda. Ta označuje váš cíl. Stačí doběhnout na označený bod a kratičká první mise je za vami.

2. A Day in the Life

Seskočte ze střechy a trochu si pohrajte s vystřelovací sítí. Po chvilce se automaticky spustí animace, ve které uvidíte skupinku zlodějů, kteří nastupují do svého auta. Pomocí své vystřelovací sítě pronásledujte auto tak dlouho, dokud nezastaví a protivníci z něj nevystoupí. Nyní je musíte všechny zneškodnit. Naštěstí vám nemohou ublížit, takže to nebude nic složitého. Až splníte svou povinnost, doběhněte k obchodu, který vykradli. Po rozhovoru s prodavačem si prohlédněte mapu okolí. Po jejím prohlédnutí vám hra označí nedaleký obchod, ve kterém si musíte koupit Swing Speed 1 za 50 bodů.

3. Punctuality is the Thief of Time

Vaším prvním úkolem je dostat se včas do školy. Vydejte se tedy směrem k zelenému ukazateli, který vidíte v dálce před sebou. Cestou bohužel narazíte na menší komplikaci. V krátké animaci uvidíte, jak skupinka zlodějů ukradne černý kufřík. Až celou skupinku pobijete, tak vraťte kufřík okradené černošce, která leží na chodníku. Po splnění úkolu pokračujte k symbolu, u kterého se můžete převléknout do civilních šatů. Po krátké animaci bude vaším dalším cílem malá pizzerie na nábřeží. Cestou k ní se pokuste splnit co nejvíce nepovinných úkolů, protože v úrovni budete muset získat nejméně 2000 bodů.

U zadního vchodu do pizzerie se opět převlečte. Po krátké animaci bude vaším úkolem doručit objednanou pizzu. Časový limit vám moc starostí nenadělá, takže nemusíte nějak extrémně pospíchat. Až se vrátíte k pizzerii a dokončíte svůj úkol, můžete pokračovat v konání dobrých skutků. Po určité době si ale Spider-Man vzpomene na schůzku s MJ. Vaším úkolem je dostat se na označené místo, kde se můžete převléct. Po schůzce doběhněte do nedaleké galerie. Uvnitř musíte pobít skupinku 8 zlodějů. Až se vám to povede, bude následovat animace s Black Cat. Vaším posledním úkolem je pronásledovat Black Cat a nepřekročit při tom maximální povolenou vzdálenost (sledujte ukazatel odstupu).

4. All in a Days Work

Nejprve sledujte bílý ukazatel, který vás dovede na střechu s nepřehlédnutelným vstupem do klimatizace. Tou se dostanete na pánské záchodky. Z nich vyběhněte na chodbu a pokračujte do redakce novin Bugle. Promluvte si s šéfredaktorovou sekretářkou a po animaci s šéfredaktorem dostanete za úkol udělat pár fotografií města. Vraťte se na záchodky a převlečte se do kostýmu. Nyní se musíte opět jako Spider-Man dostat na vysokou budovu s fialovým symbolem fotoaparátu. U něj si vyfoťte město a pokračujte k dalšímu fialovému symbolu. Tak se postupně dostanete až na samotný vrchol budovy. Po získání všech potřebných fotografií se vraťte do redakce, kde si musíte opět promluvit se šéfredaktorovou sekretářkou.

Po dokončení prvního úkolu úrovně doběhněte na záchodky a převlékněte se. Ze střechy se v krátké animaci přesunete na ulici, kde řádí Rhino. Ten je díky svému pancíři téměř nezranitelný. Musíte si tedy počkat na okamžik, kdy kolem sebe roztočí svou podivnou zbraň. V té chvíli začněte uhýbat jeho útokům. Až se mu po chvilce zatočí hlava, tak na něj můžete zaútočit. Tento postup opakujte, dokud ho neporazíte. Po souboji se podívejte na mapu a doběhněte si do nejbližšího obchodu (ten je na mapě označen symbolem dolaru). Uvnitř si kupte Swing Speed 2 a pár nových útoků nebo pohybů. Nakonec stačí získat dost bodů na to, abyste jich měli za úroveň nejméně 3000.

5. A Meeting of the Minds

Náplň této úrovně je velmi jednoduchá. Vaším prvním úkolem je dostat se až na označené místo, kde se můžete převléknout do civilu. Po krátkém rozhovoru v laboratoři pokračujte do nejbližšího obchodu, ve kterém si musíte koupit útok označený jako Grapple. Nakonec se bu-

dete muset věnovat získávání bodů. Celkem jich budete potřebovat 2000, takže vám to asi nějakou tu chvilku zabere.

6. Cat and Mouse

Hned na začátku uvidíte na obrazovce několik označených bodů. Jde o 5 míst, na kterých najdete symboly fotoaparátu. Všechny je najdete na domech obklopujících jeden malý park, takže vás naštěstí nečeká žádné zdlouhavé bloudění. Až posbíráte všech 5 symbolů, tak se spustí animace s loupeží v klenotnictvím. Po animaci vylezte co nejrychleji na dům, v němž je klenotnictví umístěno. Na střeše totiž najdete starou známou Black Cat. Stejně jako při prvním setkání jí budete muset pronásledovat po střechách okolních domů. Honička je tentokrát o něco těžší, ale při troše šikovnosti jí můžete zvládnout i na první pokus. Na jejím konci stačí vylézt na střechu, na které na vás Black Cat čeká.

Po krátkém rozhovoru pokračujte k domu, ve kterém bydlí Mary Jane. Bohužel přijdete jako obvykle pozdě, takže vás čeká rychlý přesun ke kinu. V časovém limitu se musíte dostat k popelnicím, mezi kterými se převlékněte. Po návštěvě kina se porozhlédněte po nejbližším obchodě, ve kterém si musíte koupit Swing Speed 3. Na závěr stačí získat dost bodů na to, aby jich bylo za úroveň celkem 2000.

7. Pride and Prejudice

Vaším prvním úkolem bude dostat se na střechu budovy, ve které mají redakci noviny Bugle. Stejně jako při minulé návštěvě redakce vklouzněte do klimatizace a po animaci se šéfredaktorem běžte na záchodky, kde se musíte převléknout zpět do svého kostýmu. Vaším druhým úkolem bude dostat se k hlavnímu vchodu městské sportovní haly. Uvnitř už na vás čeká Quinton Beck, který vás vyzve na souboj v chytání zločinců. Po krátké animaci začnou do haly vbíhat ze všech stran zločinci a vaším úkolem je dostat jich co nejvíc do jedné ze třech děr (otevřená je vždy ta, která svítí zeleně). Stačí podržet vystřelení sítě a pokud zasáhnete zločince, tak si ho tlačítkem ◎ přitáhnete (jde o útok nazvaný Grapple). Pak ho shoďte do zeleně zářící díry a máte bod.

Pokud se vám podaří dosáhnout lepšího skóre než Quinton Beck, tak postoupíte do další soutěže. V té je vaším úkolem zmáčknout všechna zelená tlačítka dříve, než vás Quinton Beck třikrát zasáhne ze svého laserového děla. Jde o úkol překvapivě jednoduchý. Přeběhněte k prvnímu tlačítku a po jeho zmáčknutí si počkejte, až se plošinka s tlačítkem přesune k další řadě barevných desek. Po nich přelezte k druhému tlačítku a stejně pokračujte až k tomu poslednímu, ke kterému budete muset přeskákat po pohybujících se plošinkách. Po opuštění sportovní haly musíte získat dost bodů na to, aby jich bylo za úroveň celkem 3000.

8. Sugar and Spice

Začínáte cestou do laboratoře, kde máte schůzku s doktorem Octavianem. Na nedaleké střeše se převlékněte do civilu a po večeři se objevíte na stejném místě. Vaším druhým úkolem bude dostat se včas do divadla. Časový limit je velmi mírný, takže by vám to nemělo dělat problémy. Jakmile se ale dostanete k divadlu, tak exploduje jeden z nedalekých obchůdků. Vaším úkolem je samozřejmě pobít všechny protivníky, kteří obchod přepadli. Nejprve se zbavte odstřelovače na nedaleké střeše a teprve pak pobijte zloděje před obchodem. Po likvidaci celé skupinky následuje pronásledování auta. To je sice dost rychlé, ale stále krouží kolem malého parku. Nadběhněte si ho a pak ho rozbijte. Úkol dokončíte likvidací tří protivníků, kteří jeli v autě.

Po souboji se zloději pokračujte na označenou střechu nedaleko divadla. Po animaci s Mary Jane musíte potřetí pronásledovat Black Cat. Honička bude opět o něco těžší, ale stále nejde o žádnou noční můru. Až se dostanete na konec pevně stanovené trasy, tak vám Black Cat ukáže skupinku zlodějů, kteří přenášejí nějaké bedny. Seskočte k nim a všechny je zneškodněte. Nyní získejte body, které vám zbývají do 3000 za úroveň. Pak stačí najít jeden z mnoha obchodů, ve kterém si musíte koupit Swing Speed 4.

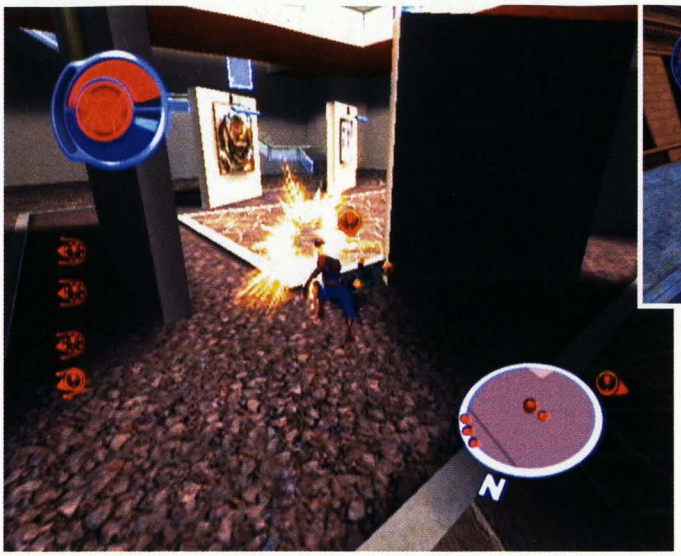
9. When Aliens Attack

Stejně jako při předchozích návštěvách redakce nejprve vylezte na střechu budovy. Pak vlezte klimatizací dovnitř a po rozhovoru se šéfredaktorem doběhněte na záchodky. Tentokrát dostanete časově dost nepříjemný úkol. Během minuty a půl se musíte dostat do divadla, ve kterém má probíhat tisková konference. Místo Quintona Becka se ale na scéně ukáže Mysterio. Vaším prvotním úkolem je zachránit 6 novinářů, kteří jsou uvězněni v sále. Pokud běží časový limit, tak je některý z nich v přímém ohrožení života. Porozhlédněte se tedy po žlutém vykřičníku, který označuje novináře v nouzi. Dostaňte se k němu co nejrychleji a vezměte ho na záda. Pak s ním doskákejte k východu, u kterého musíte novináře opět pustit na zem.

OVLADÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Natočení kamery
- **Směrová šipka dolů »** Zaměření protivníka
- **Křížek »** Skákání (podržte pro delší skok)
- **Kolečko »** Lezení po zdech/úhybné manévry
- **Čtvereček »** Kopy a údery pěstí
- **Trojúhelník »** Útok sítí
- **L1 »** Pavoučí reflexy
- **L2 »** Běh/urychlování pohybu na síti
- **R2 »** Vystřelování sítě
- **SELECT »** Mapa



Až zachráníte všech 6 novinářů, následuje souboj s létajícími protivníky. Stačí dostat se do blízkosti jednoho z nich a začít kopat. Spider-Man se na něj automaticky zaměří a několika údery ho zničí. Po zničení všech protivníků následuje animace, ve které Mysterio zmizí z pódia. Vyběhněte na ulici a pokračujte k označenému bodu na nábřeží. Až se tam dostanete, uvidíte Sochu svobody obklopenou létajícími taliři. Ty využijete jako záchytné body, po kterých přeskáčete až k samotné soše (při přeskakování použijte dlouhé skoky, protože létající talíře jsou stále výš a výš). Po ní vyskákejte až k podivné konstrukci u jejího vrcholu. Po stranách vidíte 8 zářících koulí, které budete muset zničit. Použijte na ně podobnou techniku jako v divadle. Stačí zhoupnout se k jedné z koulí a ve skoku kolem sebe začít kopat. Spider-Man se na kouli zaměří a až se k ní dostane, tak ji zničí jediným úderem.

Po zničení koulí se zhoupněte na vrchol sochy. Zde si dejte pozor na rotující ostří a vyskočte k odkrytému mozku, který zničíte několika málo kopy. Následuje animace, ve které se přesunete zpět na břeh. Nyní musíte doskákat až k označenému domu. Oknem vlezte do malého pokoje a výtahem sjeďte do podzemí. Zde musíte nejprve porazit skákajícího šaška. Doporučujeme vám zaútočit na něj ve skoku, protože on nemůže vaše útoky ve vzduchu opětovat. Vejděte do domu hrůzy a po porážce trojice šašků seskočte do šachty pod schodištěm. V kruhové hale si vůbec nevšímejte deformovaných Spider-Manů a rozbijte postupně všechna zrcadla. Pak projděte tím, na které se zaměří paprsek ze středu haly. Z kontrolní místnosti vyběhněte do pokoje. V něm stačí proskočit oknem na ulici.

10. When Good Man Go Bad

Úroveň začněte získáváním bodů. Je jedno, jestli budete pomáhat lidem, nebo zkusíte nějakou Challenge. Po určité době si Spider-Man vzpomene, že musí navštívit doktora Octavia. Sledujte tedy ukazatel na obrazovce a dostaňte se až na starou známou střechu, kde se musíte převléknout. Pokus se bohužel nevydaří a vaším dalším úkolem bude zničit 4 červeně zářící kontrolní panely. První z nich máte přímo před sebou. Dostat se k dalšímu ale nebude tak jednoduché. Sledujte rozpínající se magnetické pole a až se stáhne, tak použijte kombinaci běhu a nataženého skoku. To je totiž nejrychlejší způsob, kterým poměrně snadno proskočíte kolem magnetického pole.

Po zničení druhého kontrolního panelu se chování magnetického pole trochu změní. Znovu ho chvilku pozorujte a až si zapamatujete jeho šablonu, tak proskočte ke třetímu kontrolnímu panelu. To samé zopakujte u čtvrtého. Po zničení nebezpečného stroje musíte získat dost bodů na dosažení hranice 3000 za úroveň. Až se vám to povede, tak si v obchodě kupte Swing Speed 5. Po splnění těchto tradičních úkolů musíte doskákat k dalšímu označenému bodu. Cestou vás ale napadnou 4 létající roboti. Zničte je a doběhněte až k budově, ve které najdete zraněného doktora Connorse. Po krátké animaci se musíte dostat do redakce Bugle. Stačí dostat se na střechu a skočit do ventilace. Po animaci se šéfredaktorem doběhněte na záchodky a na střeše úroveň skončí.

11. The Underside of Crime

Začněte cestou do banky, před kterou už na vás čeká teta May. Na střeše se převlečete a v krátké animaci budete svědky přepadení banky. Než se nadějete, budete stát proti trojici zlodějů, které vede doktor Octopus. Nejprve vám doporučujeme zbavit se zlodějů vyzbrojených granátomety. Ti jsou totiž velmi otravní a souboj s Octopem by vám rychle znechutili. Až s nimi budete hotoví, tak se pusťte do doktora. Vyhýbejte se jeho útokům chapadly a pokuste se mu dát občas pár ran. Naštěstí ho nemusíte úplně zneškodnit, protože po chvilce uteče s vaší tetou v chapadlech. Pokud se vám v souboji dlouho nedaří, tak můžete zkusit malý trik. Použijte sprint a hned na začátku souboje udeřte doktora přímo z běhu. Pokud finta vyjde, budete mít souboj za sebou.

Až Octopus uteče, budete se muset probojovat ven z banky. Čeká vás tedy souboj s další trojicí protivníků. Venku rychle vyskákejte na střechu banky, na které má Octopus svou helikoptéru. Pokud se k ní dostanete v časovém limitu, helikoptéra vzlétne a vy jí budete muset chvilku pronásledovat. Honička je velmi krátká a končí na kolejích nadzemní dráhy, pokud se dostanete ke své tetě dřív než vlak, tak uvidíte animaci s její záchranou. Nakonec stačí nasbírat dost bodů na to, aby jich bylo za úroveň celkem 4000.

12. Shocking Development

Vaším prvním cílem bude Spider-Manův byt. Stačí dostat se na jeho balkón a vejít dovnitř. Po krátké animaci se budete muset dostat na střechu, na které opět po delší době potkáte Black Cat. Ta vám v animaci řekne, že ví, kde najít Shockera. Jako obvykle jí budete muset sledovat. Půjde sice o poměrně dlouhé pronásledování, ale Black Cat na vás bude často čekat. Díky tomu byste neměli mít s jejím sledováním problémy. Celá honička končí před skladištěm na nábřeží. Vejděte dovnitř a proběhněte až do velké haly, kde proběhne jeden z méně příjemných soubojů.

Vaším protivníkem bude Shocker, který je velmi nebezpečný. Jeho nejúčinnější zbraní jsou obrovské exploze energie, které vám mohou ubrat opravdu hodně velký kus zdraví. Jakmile se tedy začne Shocker nabíjet, vezměte nohy na ramena. Doporučujeme vám použít sprint a co nejvíce natažený skok. Až exploze odezní, tak se k Shockerovi opět co nejrychleji přibližte a uštědřete mu pár ran (ideální je napadnout ho ve skoku). Pokud máte nabité pavoučí smysly, tak je neváhejte použít. Celý postup s útěky před explozí a opatrnými útoky opakujte, dokud svého protivníka nesložíte. Do souboje se sice zapojí také skupinka Shockerových pomocníků, ale s těmi si starosti dělat nemusíte. Jakmile sejmete jejich šéfa, tak automaticky zmizí. Na závěr budete muset získat dost bodů na to, abyste jich měli nejméně 4000 za úroveň.

13. Cleaning the Slate

Vaše první kroky povedou do redakce. Po rozhovoru se šéfredaktorem se převlékněte a vydejte se směrem k označenému bodu. Vaší cestu ale přeruší animace s křičícím mužem. Seskočte tedy k nově označenému bodu a vběhněte do obchodu, který právě vykrádá tajemný Mysterio. Po animaci následuje asi nejjednodušší souboj celé hry. Stačí totiž jediný úder a z tajemného protivníka se vyklube Quinton Beck. Po souboji se musíte s fotografiemi vrátit do redakce. Po předání fotografií pokračujte na střechu, na které potkáte Black Cat.

Také tentokrát následuje honička po střechách. Tentokrát bude ale zpestřená dvěma souboji se skupinkami protivníků. Jakmile se na scéně objeví Shockerovi poskoci, tak je zlikvidujte. Honička končí u vchodu do skladiště Oscorp. Uvnitř musíte doběhnout do haly, ve které vás čeká druhý souboj se Shockerem. Na začátku je chráněn štítem, který nemůžete prorazit. Co nejrychleji se tedy dostaňte na jednu z plošin, na kterých jste v bezpečí. Počkejte si, až Black Cat najde ovládací panel ochranného štítu. Jakmile se jí to povede, tak se přesuňte k protějšímu ovládacímu panelu a použijte ho. Po vypnutí Shockerova štítu následuje staré známé schéma. Zaútočte na něj, ale po pár úderech si dejte pozor na nepříjemnou explozi. Navíc budete muset ještě několikrát opakovat proces s vypínáním štítu. Po souboji se vydejte do ulic, kde musíte nasbírat body zbývající do splnění limitu pro tuto úroveň.

14. Burning Bridges

A opět je zde schůzka s Mary Jane. Tentokrát máte spoustu času, takže se na označené místo určitě dostanete včas. V krátké animaci je Mary Jane napadena trojicí zlodějů, se kterými byste si měli snadno poradit. Po souboji se přesuňte na další označenou střechu. Zde se setkáte s Black Cat. Po rozhovoru vás čeká závod na střechu jednoho z mrakodrapů. Pokud závod prohrajete, bude hra pokračovat, ale vy přijdete o 500 bodů. V následující scéně se děj přesune na střechu velkého skladiště.

Pod vámi je skupinka protivníků, které podporuje trojice velkých a dost nebezpečných robotů. Kupodivu jde o nepovinný souboj. Pokud se vám do něj nechce, tak nechte Black Cat, ať si to s protivníky vyřídí sama. Chcete-li si ale zabojovat, tak vám poradíme velmi užitečný trik. Seskočte dolů a popadněte jednoho z protivníků. Pak přeskočte zeď a na ulici ho bez problémů zlikvidujete. Tento postup opakujte, dokud na scéně nezůstanou jen roboti. Ty vždy napadněte zezadu a pokud přilákáte jejich pozornost, tak vyskočte na střechu skladiště. Při opatrném postupu byste se soubojem neměli mít problémy. Po souboji a animaci vás hra dovede na střechu, kde se Spider-Man převlékne do civilu. Po rozhovoru s Mary Jane získejte body, které vám ještě zbývají do limitu 3000 za úroveň.

15. To Save the City

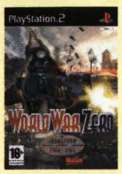
Prvním cílem úrovně bude váš byt. Po animaci se záznamníkem rychle vyskočte na ulici a vyrazte na místo schůzky s Mary Jane. Po převléknutí a krátké animaci se musíte opět v časovém limitu dostat na střechu budovy nedaleko nadzemní dráhy. V animaci pak kolem vás projede doktor Octopus na vlaku, který přišel o brzdy. Dožeňte ha a přibližte se ke svému protivníkovi. Použijte Spider-Manovu schopnost vycítit útoky a vyhněte se jim. Jakmile si Octopus stoupne na své vlastní nohy, tak ho napadněte. Naštěstí to není moc těžký souboj. Po vašem vítězství následuje animace, po které se musíte v časovém limitu přesunout na další označené místo. Máte necelou minutu a skladiště na nábřeží je docela daleko. Musíte si najít co nejpřímější cestu, protože tentokrát to bude opravdu velmi těsné.

Pokud se dostanete na střechu skladiště včas, tak skočte střešním oknem dovnitř. Tam už na vás čeká doktor Octopus. Vaším prvním úkolem bude najít 9 kontrolních panelů, které ovládají silové pole. Naštěstí je najdete poměrně snadno, protože ke všem panelům vedou zářící kabely. Až použijete všechny panely, tak zmizí silové pole, které chránilo vašeho protivníka. Před vámi je závěrečný souboj hry. Zaběhněte do některé z velkých místností, protože v hlavní hale vás může Octopus shodit do vody. Použijte vyhýbání útokům a jakmile dostanete šanci, tak aktivujte pavoučí reflexi a zaútočte. Po souboji si můžete vychutnat závěrečnou animaci.

Jakub Holý

World War Zero: Ironstorm

INFO



■ **VYDAVATEL:** MC2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Rebellion ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 69%

Tahle válečná hra je stejná jako tuny starších first-person střílečka, jen má lepší grafiku.

Ostřelování zdálky i boj muže proti muži nablízko... to a ještě spoustu dalších akcí je třeba zvládnout.

The Front Line

Zákopy doběhněte až do zbrojnice, ve které si musíte vyzvednout u malého okýnka odstřelovačku. Pak vyběhněte vstupní bránou do zákopu, kterým musíte rychle proběhnout až k jedinému východu vedoucímu na bitevní pole. Všude kolem je naštěstí plno trosek a kráterů, které můžete využít jako kryt před nepřátelskou palbou. Spolupracujte s jediným spojeneckým vojákem a postupujte směrem od vaší základny. Po chvilce se prostříláte až k nepřátelským zákopům, nad kterými je v troskách zničeného domu schován odstřelovač. Až se ho zbavíte, seskočte do nepřátelského zákopu a doběhněte k místu, ve kterém se zákop mění v tunel. Před ním leží na malé bedně podivný počítač, který vám umožní uložení hry. Doporučujeme vám využívat ukládání pozic co nejčastěji, protože si tím můžete ušetřit spoustu času.

Až budete mít hru uloženou, proběhněte tunelem do dalších zákopů. Zde očekávejte tuhý nepřátelský odpor, se kterým vám opět pomůže jeden ze spojeneckých vojáků. Po nějaké době se prostříláte až na malé rozšířené prostranství s nepřátelskou vlajkou. V protějším pravém rohu je umístěno nepříjemné kulometné hnízdo, kterého se budete muset co nejrychleji zbavit. Buď můžete jen vykouknout ze zákopu a použít odstřelovačku, nebo vyběhněte ze zákopu a rychle se schovejte za stanem vpravo. Touto cestou můžete vpadnout kulometčíkovi do zad a následně můžete použít kulomet proti malé skupince útočících nepřátel. Až všechny postříláte, tak se můžete posledním krátkým zákopem prostřílet na konec úrovně.

The Church

Opět využijte podpory svých spolubojovníků a pokuste se s nimi doběhnout co nejdál. Zákopy se prostříljete až k tunelu, kterým proběhnete do malého bunkru. V něm se rychle chopte těžkého kulometu a odrazte nepřátelský protiútok. Pak se přes malé bitevní pole prostříljete až k protějšímu bunkru, před kterým musíte pokračovat doprava. Podél zákopu doběhněte až do místa, kde je zákop rozdělen prkny. Seskočte do zákopu nalevo od prken a pokračujte ke kostelu, který je vaším hlavním cílem. Doporučujeme vám nevybíhat rovnou na prostranství před kostelem. Radši pokračujte dál zákopem a podzemním tunelem proběhnete až do nedalekého bunkru. Postříljete všechny protivníky uvnitř a pak se pusťte do ničení těžkých zbraní (lehké dělo a dva kulomety), což je váš první sekundární úkol.

Po zničení zbraní se prostříljete k výtahu v kostele, kterým sjedete do podzemí. V místnosti s těžkým kulometem najdete velmi účinnou útočnou pušku. S ní by měl být váš další postup výrazně jednodušší. Po chvilce se prostříljete do dlouhé chodby, ve které vás napadne důstojník s útočnou puškou. Jeho zabitím splníte druhý sekundární úkol. Pak pokračujte na konec chodby a neodbočujte doprava. Místo toho doběhněte až do malého bunkru s těžkým kulometem. Pomocí něj postříljete malý nepřátelský oddíl a splňte tak poslední sekundární úkol. Vraťte se do chodby a prostříljete se až k přivřeným pancéřovým dveřím. V pravé stěně vidíte mříž ventilace, kterou můžete prostřelit brokovnicí. Ventilací se dostanete až na konec úrovně.

Pow Camp

Dalšími zákopy se prostříljete až do místa, kde budete napadeni psy s výbušninou na zádech. Jsou dost dotěrní a při jejich útoku vám doporučujeme stáhnout se. Až kolem neuslyšíte žádné pípání, tak můžete pokračovat do nepřátelského postavení, kterému velí důstojník jménem Hurtz. Dejte si pozor na dvojici těžkých kulometů a až postříljete všechny protivníky, vběhněte do tábora. Do cesty se vám postaví Hurtz s dvojicí psů. Střelte do jednoho z nich a jeho exploze by měla Hurtze roztrhat. Tunelem za táborem proběhnete do širokého zákopu, na jehož konci musíte pokračovat na malé bitevní pole vlevo. Dejte si pozor na střelce s lehkým dělem a prostříljete se až ke kovovým dveřím, které vedou do dlouhé podzemní chodby.

Chodbou doběhněte až do nejvzdálenějšího bunkru, ze kterého musíte lehkým dělem zničit pancéřované dveře na druhém konci zákopu. Je-

jich proražením si uvolníte další cestu a splníte druhý sekundární úkol. Porozhlédněte se kolem, protože v bunkru najdete raketomet a pár raket. Ty se vám budou vzápětí hodit. Až totiž vyběhnete zpět na bitevní pole, budete napadeni ruským vrtulníkem. A ten můžete zničit právě pomocí raketometu. Vaším cílem jsou proražené dveře, kterými se dostanete do dlouhého kaňonu. Tím se prostřílejte až k malému táboru. Opatrně se k němu přibližte a odstřelovačkou zlikvidujte vojáky na strážních věžích. Pak vtrhněte do tábora a prostřílejte se do opancéřovaného transportéru, ve kterém úroveň končí.

Wolfenburg

Vyskočte z transportéru a postřílejte všechny protivníky v domě, před kterým je zaparkován. Až bude v domě klid, tak vběhněte dovnitř a postřílejte protivníky na schodišti. V chodbě pod ním najdete nebezpečného chlapíka v bílém plášti. Jeho zabitím splníte první sekundární úkol. Pak pokračujte do prvního patra a kusem proražené stěny vyskočte ven na ulici. Na první křižovatce pokračujte směrem doleva, protože ulice vpravo je slepá a narazíte v ní jen na pár protivníků. Až oběhnete dvorek se zaparkovanými transportéry, tak se připravte na první kulometné hnízdo. Pokračujte až na konec ulice a v troskách domu vpravo vylezte po ohořelé kládě do prvního patra. Odtud můžete postřílet všechny protivníky na malém náměstí.

Za náměstím zastřelte protivníky u kulometného hnízda vpravo a pak pokračujte směrem doleva. Ulice je plná min s halucinogenním plynem, tak si na ně dávejte pozor. Na první křižovatce postřílejte velkou skupinku nepřátel a pak pokračujte rovně. V troskách domu vpravo najdete kapitána Greena, jehož kontaktování je vaším sekundárním úkolem. Po rozhovoru s ním pokračujte dál ulicí s hořícím transportérem a na nejbližší křižovatce zahněte doprava. Prostřílejte se až ke zničenému dvoupatrovému domu, v jehož sklepě úroveň končí.

Town Square

Vyběhněte ze sklepa a kulomet vpravo použijte na odražení nepřátelského útoku. Pak proběhněte nepřátelským táborem a spolu se skupinkou povstalců se prostřílejte až k bráně vedoucí na velké náměstí. Po náměstí krouží nepřátelský tank, kterého se budete muset co nejrychleji zbavit. Pokud máte pár raket, tak není co řešit. Až raketometem tank zničíte, rychle naskočte do jeho věže a zničte druhý tank, který by měl vyjet z uličky u vstupní brány. Pak otočte věž na radnici (budova s vlajkami) a střelte přímo po dveří. Pokud se vám podaří prorazit čelní stěnu, tak splníte první sekundární úkol.

Vyskočte z tanku a najděte si vhodnou střeleckou pozici v jednom z domů naproti radnici. Odtud se pokuste postřílet všechny odstřelovače, kteří jsou rozmístěni v okolních domech. Pokud už žádného protivníka nevidíte, tak pokračujte do protějšího rohu náměstí. Zde na vás nejprve vyjede třetí tank, kterého se určitě rychle zbavíte. Pak najděte schodiště, které vede do sklepa jednoho z domů. Dole postřílejte všechny protivníky a pak zničte všechny přístroje v malé komunikační centrále. Tím splníte druhý sekundární úkol. Vraťte ze zpět na náměstí a pokračujte do ulice, ze které vyjel třetí tank. Prostřílejte se až do domu na jejím konci a v něm proskočte dírou v podlaze do sklepa.

Fortified Camp

Vyběhněte ze sklepa a postřílejte protivníky v přízemí. Pak si rychle připravte raketomet, protože se k vám ulicí blíží tank. Až ho zničíte, vyběhněte z domu a pokračujte k věži na konci ulice. Tlačítkem na stěně si otevřete dveře a výtahem vyjeďte do patra. Zde nejprve použijte kulomet na odražení nepřátelského protiútoku. Pak si tlačítkem vedle kulometu otevřete bránu vedoucí do nepřátelské základny a výtahem sjeďte opět dolů. Prostřílejte se do základny, v jejíž první části je vaším sekundárním úkolem najít všechny bedny s municí. Úkol splníte tím, že všechny bedny najdete a rozbijete. Pak se v domě nalevo od vchodu prostřílejte do prvního patra, kde najdete zelené tlačítko otevírající další bránu.

Odrazte útok početné skupinky nepřátel a pokračujte k bráně vedoucí ze základny. Kousek za branou najdete vpravo minomet, pomocí kterého musíte zničit dvě protiletadlová děla. Na každé straně údolí je jedno a určitě je nepřehlédnete. Po jejich zničení přiletí spojenecké letadlo, které zničí tank hlídkující kousek před vámi. Nyní můžete pokračovat do dlouhého tunelu, kterým se musíte prostřílet k velké chemické továrně. Nejprve zastřelte odstřelovače ve strážních věžích a pak běžte směrem k továrně. Jakmile na vás vyběhne skupinka protivníků, musíte se stáhnout k těžkému kulometu u východu z tunelu. S jeho pomocí protiútok snadno odrazíte. Pak se musíte prostřílet až k malému bočnímu vchodu, kterým se dostanete do továrny.

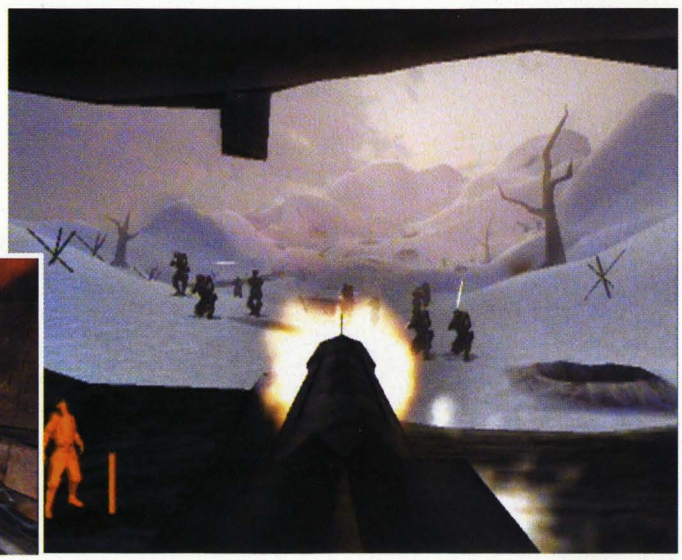
Chemical Plant

Nejprve postřílejte všechny protivníky v přízemí tovární haly. Tu budete muset stejně celou proběhnout, protože vaším sekundárním úkolem je najít a zničit všechny barely s nebezpečnými chemikáliemi. Tyto barely jsou pomalovány zelenou barvou a v přízemí jich najdete celkem tři hromady. Stačí pár výstřelů a barely ochotně explodují. Až budou

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Skákání
Kolečko » Skrčení
Trojúhelník » Interakce s okolím
R1 » Střelba
R2 » Nabíjení
L1 » použití optiky
L2 » Rychlé přepínání zbraní
Směrové šipky do stran » Přepínání zbraní (výběr potvrďte R1)
Směrové šipky nahoru a dolů » Zoom
SELECT » Aktivní úkoly



všechny chemikálie zničené, vyběhněte po schodišti na ochoz, který vede po obvodu celé haly. Prostřílejte se k nedaleké místnosti, ve které najdete čtvrtou hromadu barelů. Pak oběhněte celou halu k další místnosti, ve které musíte zničit poslední zbývající barely. Nakonec doběhněte po ochozu na střechu výtahové šachty, do které seskočíte větracím otvorem. Úroveň končí ve výtahu, který se začne pomalu plnit plynem.

Scientific Complex

Na začátku úrovně musíte počkat, až jeden z vojáků střelí do vaší kóje. Tím vás osvobodí a vy můžete dveřmi v rohu proběhnout až na marodku. Zde najdete na stole útočnou pušku, díky které můžete konečně začít bojovat. Vraťte se na chodbu a v malém výklenku zmáčkněte zelené tlačítko. Tím si otevřete otvor v podlaze a můžete seskočit mezi smetí. Kotci se prostřílejte až na chodbu, kde můžete odbočit na schodiště vpravo. Vyběhnete do místnosti, za kterou vidíte halu s dvojicí raket. U jednoho z oken uvidíte dvojici barelů, které svou explozí prorazí zeď. Postřílejte protivníky v hale a u vzdálenější rakety seberte přístroj napojený na její navigační systém. Dál pokračujte dveřmi u druhé rakety.

Krátkou chodbou se dostanete do místnosti s obrovskou kopulí uprostřed. Postřílejte všechny protivníky, mezi kterými je i vedoucí projektu. Jeho zabití je vaším druhým sekundárním úkolem. Pak použijte jeden z kontrolních panelů, kterým spustíte lasery v místnosti pod vámi. Nyní se musíte prostřílet zpět na hlavní chodbu. Pokračujte dál, dokud se nedostanete až k otevřeným dveřím, za kterými vidíte vám již známou místnost s lasery. Na její druhé straně vlezte do ventilace, kterou prolezete až do malého skladiště.

Red Alert

Běžte do dveří vpravo a malou strojovnou se prostřílejte do haly s podivnou zelenou kapalinou. Kontrolním panelem vpravo si vysuňte můstek a pokračujte dál. Prostřílejte se až do obrovského sila, ve kterém musíte nejprve odrazit protiútok skupinky protivníků. Pak běžte směrem doprava a výtahem sjeďte o patro níž. Zde opět pokračujte doprava a po ochozu se prostřílejte až k odbočce, která vede do středu sila. Zde uvidíte uprostřed kruhové plošiny zeleně zářící část potrubí, do kterého musíte několikrát vystřelit. Jakmile se spustí poplach, pokračujte po obvodu sila až k východu. Nyní se musíte dlouhou chodbou prostřílet až do nádražní haly. Zde seběhněte mezi bedny a po protějším schodišti vyběhněte až k nepřehlédnutelnému kontrolnímu panelu. Použijte ho a po krátkém schodišti nalevo od panelu vyběhněte na nejvýše položenou plošinku. Z ní musíte přeskočit na jeřáb, který se pohybuje nad vlakem.

Armoured Train

Rychle doběhněte ke schodišti, po kterém seběhnete do útrob posledního vagónu. Uvnitř si dávejte pozor, aby Rusové nespustili poplach, protože tím aktivují automatické kulomety. Prostřílejte se k malému výtahu na druhé straně vagónu a sjeďte do skladiště, ve kterém najdete spoustu zajímavých věcí. Pak pokračujte do dalšího vagónu, kterým se musíte prostřílet až ke schodišti na jeho druhém konci. Vyběhněte o patro výš a ventilací se dostanete do kontrolní místnosti protiletadlové obrany. Prostřílejte se až do zadní místnosti, ze které vyjedete výtahem k protiletadlovým kanónům. Použijte je na sestřelení dvojice vrtulníků, které hlídkují kolem vlaku. Pak pokračujte do dalšího vagónu. Prostřílejte se na druhou stranu kaple a po schodech vyběhněte do prvního patra. Opět doběhněte na druhou stranu vagónu a výtahem vyjeďte na střechu. Po té se musíte prostřílet až k prosklenému stropu, pod kterým vidíte malý bazén.

Isolation Case

Salónní částí vlaku se prostřílejte až ke knihovně, vedle které vidíte zelené tlačítko s číslem 1. Zmáčkněte ho a seběhněte o patro níž. Nyní se musíte prostřílet do dalšího vagónu, ve kterém je umístěno velitelství. Jako obvykle se musíte nejprve prostřílet celým vagónem ke schodišti, které najdete na jeho druhé straně. V prvním patře pak najděte malou ložnici, která patří veliteli vlaku. Jmenuje se Dimitrij a najdete ho v koupelně za ložnicí. Jeho zabitím splníte sekundární úkol. Pak se vraťte do ložnice, ve které najdete na stěně tlačítko s číslem 2. Zmáčkněte ho a pokračujte do dalšího vagónu.

Zde najdete temnou místnost plnou beden. Prokličkujte mezi nimi a opět se prostřílejte ke schodišti, po kterém musíte vyběhnout do patra. Zde najdete dveře se dvěma zelenými světly. Za nimi si dejte pozor na dva těžké kulomety, které jsou umístěny po stranách místnosti. Až zabijete oba kulometčíky, zmáčkněte tlačítko u levého kulometu a pak seberte zelenou schránku. S ní pokračujte směrem k dalšímu vagónu.

The Station

Ze schůdků seskočte na nástupiště a prostřílejte se až k lokomotivě, u které budete napadeni tankem. Pokud máte dostatek raket, tak ho zničte. Pak doběhněte ke schodišti, po kterém musíte vyběhnout na ochoz nad nástupištěm. Doběhněte až na jeho konec a prostřílejte se do chodby, ve které vidíte vpravo poo-

tevřená vrata vedoucí do malého skladiště. Prolezte dovnitř a rozstřílejte bednu nalevo za vraty. Za ní objevíte mříž ventilace, kterou prolezete do sousedního skladiště. V něm střelte do jednoho z výbušných barelů a ventilací pod podlahou prolezte až do malé strážnice.

Postřílejte početnou skupinku protivníků a chodbami vlevo se prostřílejte až do kotelny. Zde najdete malou mříž, kterou si vysunete zeleným tlačítkem. Před vámi jsou kobky, ve kterých občas probíjí proud. Pokuste se přeskakovat po zbytcích podlahy nebo po bednách. Ve druhé kobce se připravte na nepříjemný útok psů s výbušninami. Zbytek už je snadný. Musíte se prostřílet do poslední kobky, ze které vyběhnete po schodišti do krátké chodby.

Reichstag Base Camp

Nejprve se připravte na nepříjemnou přestřelku v kuchyni. Až všechny zneškodníte, tak pokračujte do spižírny, ve které byste měli vypnout poplach. Následující chodby jsou totiž plné automatických kulometů, které vám jinak pěkně znepříjemní další postup. Mrazákem a chodbami se prostřílejte až na malé nádvoří s několika stany. Chopte se těžkého kulometu vpravo, kterým snadno odrazíte nepřátelský protiútok. Až všechny postřílíte, pokračujte do místnosti s počítačem. Chodbou za ní doběhnete na prostranství před Raichstagem. Vaším sekundárním úkolem je zničit oba tanky, které zde hlídkují. Pokud máte dostatek raket, zničte tank vpravo raketometem. Pak se k němu prostřílejte a jeho věž zničte druhý tank.

Pokračujte k nouzovému schodišti, po kterém vyběhnete do druhého patra budovy. Pokud poběžíte rovně, tak se dostanete do chodby s výbušnými barely. Jejich explozí si prorazíte cestu k dělu, kterým můžete zničit tanky (pokud jste je nezničili pomocí raket). Pokračujte do dlouhého skladiště, ve kterém si musíte dát zvláště pozor na protivníky na ochozech v patře. Vaším druhým sekundárním úkolem je zastřelit jejich velitele. Až se vám to podaří, tak vyskočte oknem na začátku skladiště na římsu a dál pokračujte směrem doleva. Prostřílejte se až ke dveřím, kterými se dostanete do Reichstagu.

The Reichstag

Doběhněte k výtahu, kterým musíte vyjet o patro výš. Zde se prostřílejte do dlouhé chodby vpravo. Skupinky protivníků v této chodbě si zatím nevšímejte a pokračujte doprava. Dostanete se do malé kontrolní místnosti, ve které můžete panelem vpravo ovládat automatický kulomet v chodbě. Pomocí něj postřílejte skupinku ruských vojáků, na které jsme vás upozorňovali. Nyní můžete doběhnout do další kontrolní místnosti na konci chodby. Také zde najdete ovládací panel kulometu, který vám ušetří spoustu munice.

Až budou všichni v malém skladišti mrtví, pokračujte do chodby, ve které vidíte hromadu výbušných barelů. Do jednoho z nich střelte a v malé místnosti za proraženou zdí najdete velmi účinný rotační kulomet. Pokračujte ke dveřím, vedle kterých je umístěno tlačítko alarmu. Těmito dveřmi se dostanete do velké haly plné protivníků. Pokud by některý z nich aktivoval alarm, tak se vraťte na chodbu a deaktivujte ho. V hale jsou totiž umístěny nepříjemné automatické kulomety. Až budou všichni protivníci mrtví, tak se porozhlédněte po hromadě beden, které tvoří nenápadné schodiště. Vyběhněte na ochoz, po kterém musíte doběhnout až ke dveřím na druhé straně haly. Před nimi je díra v podlaze, tak si na ní dejte pozor a proklouzněte do krátké chodby.

Operation Legacy

Začínáte kousek před malým skladištěm, kterým se musíte prostřílet do další typické dlouhé chodby. Až postřílíte první vlnu protivníků, tak zaběhněte do první místnosti vpravo a použijte ovládací panel automatického kulometu. Pomocí něj můžete postřílet všechny vojáky ve skladišti, kterým už jste probíhali v předminulé úrovni. Až budou všichni mrtví, tak se rychle vraťte na chodbu, kde už by vás měla čekat další vlna útočníků. Nyní se musíte dlouhými chodbami prostřílet až na ochoz skladiště. Doběhněte na konec levého ochozu a ventilací na jeho konci prolezte až do strojovny. Z ní pokračujte k výtahu, kterým musíte opět vyjet o patro výš.

V této části budovy narazíte na spoustu malých televizních studií. Pokud vám nejde o body, tak se nemusíte zdržovat jejich prohledáváním. Vaším hlavním úkolem je prostřílet se chodbami až do místa, ve kterém se automaticky spustí krátká animace. Po baronově smrti pokračujte dál a prostřílejte se až do krátké chodby, ze které vedou dveře do pracovny a ložnice. V ložnice zaběhněte za paraván vlevo a zmáčkněte tlačítko na stěně. Tím si otevřete tajný východ z místnosti.

Final Combat

Vyběhněte do velké haly, které vévodí velká socha. Pokud si chcete zastřílet, tak máte výbornou příležitost, jinak se ale bojem nemusíte téměř zdržovat. Po schodišti vlevo vyběhněte do prvního patra a pokračujte směrem k začátku úrovně. Doběhněte ke dveřím, za kterými najdete malý výtah. Vyjeďte na střechu, kde vás čeká krátká animace. Po ní začne závěrečný souboj hry. Vaším protivníkem je velký robot vyzbrojený rotačním kulometem a zásobou jedovatého plynu. Střecha je naštěstí dost velká, takže máte prostor k manévrování. Při souboji se vždy drže poblíž překážky, za kterou se můžete v případě nouze schovat (velké nádrže může robot rozstřílet). Také se porozhlédněte po velkých dřevěných bednách, které můžete rozstřílet. Uvnitř jsou zásoby munice a lékárniček. Souboj je sice dlouhý, ale pokud budete postupovat opatrně, neměl by to být zase tak velký problém.

Jakub Holý

Terminator 3: The Redemption

INFO

■ VYDAVATEL: Atari ■ POČET HRÁČŮ: 2
■ VÝROBCE: Paradigm ■ RECENZE: NERECENZOVÁNO

Na tu bídu, na kterou jsme obvykle u Terminátora zvyklí, je to velmi příjemné překvapení! Zábavné části ovšem čas od času vystřídají velmi obtížná a frustrující místa.

Boj s hordami zuřivých terminátorů - to je náš oblíbený program na dlouhé nedělní odpoledne...

1.2 System Online

Po krátké první úrovni, ve které musíte zaměřit a sestřelit jedinou nepřátelskou loď, vás čeká první ostrá mise. Po silnici se probijte až k troskám dopravního letadla, před kterým je u jedné z barikád umístěn kulomet. Pomocí něj postřílejte početnou skupinku terminátorů a pak sestřelte vznášedlo, které přilétne zprava. Nakonec postřílejte další skupinku terminátorů a teprve potom pokračujte k probíjejícímu sloupu elektrického vedení, který vám dobije baterie. Pokračujte k zaparkovanému autu, do kterého musíte naskočit. Jakmile auto rozjedete, tak začněte střílet terminátory, kteří se vám postaví do cesty. Doporučujeme vám používat na ně spíše rakety, protože ty vám spolehlivě prorazí cestu i většími skupinkami. Pokud se přeci jenom podaří některému z terminátorů vylézt na vaše auto, tak ho co nejrychleji skopněte.

Za první táhlou zatáčkou prorazte plot nalevo od silnice. Touto zkratkou získáte nejen čas, ale také se vyhnete několika skupinkám terminátorů. Až se vrátíte na silnici, tak ji jen přejeďte k troskám přímo naproti výjezdu z první zkratky. Prorazte stěnu z prken a dostanete se do trosek města. Konečně se dostáváte ke svému hlavnímu cíli, kterým je nepřehlédnutelná velitelská loď. Vaším úkolem je zničit jí všechny čtyři motory. První tři půjdou poměrně snadno, ale po zničení toho třetího se už čtvrtý motor nevysune. Většinu času ve městě tedy budete muset věnovat boji s ostatními stroji. Pokud je vaše auto příliš silně poškozené, přeskočte na některý ze strojů na pásech (pokud jste na něj zaměření a pohybujete se dost blízko, tak zmáčkněte △).

Nakonec dojedete do slepé uličky, nad jejímž koncem vidíte vznášející se helikoptéru. Za jízdy na ni vyskočte a chopte se bočního kulometu. Jakmile vystoupáte k nejbližšímu mrakodrapu, tak se připravte na souboj s raketometem. Je velmi důležité, abyste v průběhu souboje sestřelili všechny jeho rakety. Pokud máte na raketomet přímý výhled, tak použijte zaměřovací režim a co nejrychleji ho rozstřílejte. Když se vám to povede, velitelská loď odlétne k dalšímu mrakodrapu. Už při přibližovacím manévru se pokuste rozstřílet další raketomet, který je opět ukryt uvnitř mrakodrapu. Po zničení druhého raketometu můžete konečně rozstřílet poslední motor velitelské lodi.

1.3 Road to Hell

Postřílejte několik útočících terminátorů a zničte nepřátelské vznášedlo. Po chvilce se dostanete ke kulometu, kterým můžete postřílet početnou skupinku terminátorů. Při tom si ale dejte pozor na protivníky, kteří vás napadnou zezadu. Nakonec sestřelte nepřátelské vznášedlo a pokračujte k dvojici lidských bojovníků. Před sebou vidíte velkou výbušnou nádrž, do které byste měli vystřelit ve chvíli, kdy se za ní objeví skupinka terminátorů. Doběhněte až do místa, kde naskočíte do auta s kulometem na střeše. Vaším úkolem je odrazit všechny útoky, které přijdou směrem zezadu. Nezapomeňte sestřelit také všechny terminátory, kteří se auta chytnou a jsou schopní ubrat vám značnou část energie.

Po efektním seskoku převezmete řízení auta. V následující části úrovně se pokuste vyhnout všem strojům, ze kterých srší podivné rudé výboje. Většinou je totiž nestačíte včas sestřelit a tyto stroje jsou nebezpečné jen na poměrně malou vzdálenost. Jinak bude boj probíhat podobně jako v předcházející úrovni. Až dorazíte k velkému bunkru, přeskočte na vrtulník, který krouží kolem. Vaším posledním úkolem je zničit dvojici těžce pancéřovaných vznášedel, která vás pronásledují. Nepřestávejte držet spoušť kulometu a k tomu mačkejte přerušovaně spoušť raketometu. Díky kombinaci těchto dvou zbraní byste měli zničit motory svých pronásledovatelů poměrně rychle.

1.4 Assault on Skynet

Doběhněte ke kulometu, který ovládá lidský voják. Odstrčte ho a sami začněte likvidovat okolo poletující vznášedla. Po odražení několika útočných vln přilétne na scénu těžké vznášedlo. Stejně jako na konci předchozí úrovně musíte zničit oba jeho motory. Při tom si ale dávejte pozor na jeho rakety a zároveň se co nejrychleji zbavte všech terminátorů, kteří vás napadnou zezadu. Po sestřelení prvního těžkého vznášedla přilétne ještě jedno. Až se vám podaří zničit i toto vznášedlo, naskočíte do auta, kterým se musíte dostat až

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb/řízení vozidel
Pravý analog » Míření
Křížek » Úder pěstí
Čtvereček » Chycení protivníka
Kolečko » Zaměřovací počítač
Trojúhelník » Nástup do vozidla/použití těžké zbraně
R1 » Primární střelba
R2 » Nabíjení
L1 » Sekundární střelba
L2 » Hlášky

k bunkru, ve kterém je ukryt SkyNet. Cestou se vyhýbejte přímé konfrontaci s těžkými tanky, proti kterým nemáte se svou lehkou výzbrojí žádnou šanci. Radši sestřelte otravná vznášedla, která vás mohou následovat i při cestě po zbytcích dálnice.

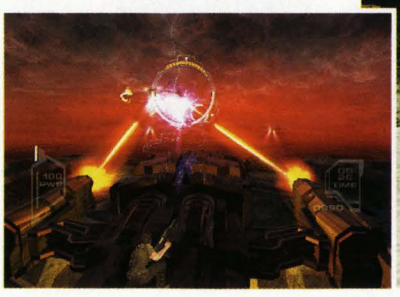
Nakonec dojedete až k bunkru, před kterým přeskočíte na těžký tank. Po jeho ovládnutí zničte první reaktor, který vidíte přímo za otevřenou bránou. Teprve po jeho zničení vjeďte dovnitř a zničte těžký tank vpravo (nezapomeňte využívat sekundární střelbu). Dojeďte k jeho troskám, protože ze všech zničených těžkých tanků získáváte tolik potřebnou energii pro své baterie. Zničte několik dalších tanků a hlavně 2 zbývající reaktory. Po zničení třetího reaktoru přeskočte na vrtulník a cestou k jádru sestřelte všechny okolo poletující vznášedla. Až se dostanete do jádra, tak musíte co nejrychleji zničit 3 generátory napojené na centrální sloup (v této fázi si vznášedel nevšímejte, protože jejich ničení vás jen zdržuje). Po zničení všech generátorů budete opět po delší době pronásledovat velitelskou loď. Co nejrychleji zničte její čtyři pomocné motory a máte vyhráno.

2.1 Targets Acquired

Po cestě do minulosti vás čeká dost nepříjemná honička po okreskách. Klíčem k úspěchu je využívání zkratek, bez kterých nemáte žádnou šanci. T-X má totiž výrazně rychlejší auto a pokud se budete držet pouze na silnici, tak vám bez váhání ujede (vaše vzdálenost nesmí překročit 600 yardů). První zkratku najdete kousek za parkovištěm vlevo. Další zkratka na ní přímo navazuje, takže jí určitě neminete. Dál si dávejte pozor na cedule a dřevěné ploty, které vás do dalších zkratek neomylně navedou. Zhruba někde v polovině úrovně narazíte na železniční přejezd. Držte se vpravo a nákladní vlak přeskočte díky skalní rampě napravo od silnice. Dál se pokuste vyhledávat skokánky, které vám umožní projet velkým vrakovištěm. Pokud se dostanete do města, tak už byste to měli zvládnout.

2.2 T-X Unleashed

Tentokrát je honička zpestřená tím, že během ní musíte prostřelit všechny čtyři zadní pneumatiky obrovského jeřábu. Na začátku bohužel jeřáb nevidíte, takže ho budete muset dohnat. Ničte otravné policejní vozy a sledujte ohnivé stopy, které vám napoví, kudy si jeřáb prorazil cestu. Díky tomu najdete zkratky, které vám pronásledování výrazně ulehčí. Jakmile jeřáb dojedete, tak sestřelte T-X, která stojí na zádi jeřábu (dejte si pozor na její střely). Po jejím dočasném vyřazení se zasune jedno ze stabilizačních ramen jeřábu, které vám normálně zakrývají výhled na zadní pneumatiky. Rychle střelte do odkryté pneumatiky a jeřáb vám zase o kousek ujede. Opakujte postup s likvidací T-X a ničením pneumatik. Pokud stihnete zničit všechny čtyři pneumatiky před koncem úrovně, tak máte vyhráno.



2.3 Determination

V této úrovni bude jeřáb pronásledovat vás. Vaším prvotním úkolem je třikrát snížit nastavenou výšku jeho ramena. Nejprve se pokuste zničit všechna policejní auta a pak se připravte na útoky T-X. Její výboje musíte sestřelovat brokovnicí, jinak vaše auto velmi rychle zničí. Jakmile se k vám jeřáb přiblíží, tak sestřelte T-X stojící na střeše a rychle přeskočte na kabinu. Střelte do ovládacího panelu v zadní části jeřábu a jeho rameno se sníží o jeden stupeň. Pokračujte v ničení policejních vozů a odrážení útoků T-X. Pokud se vám podaří třikrát snížit rameno jeřábu, tak se ještě neradujte. Musíte se totiž ještě dožít konce úrovně.

2.4 Dead Time

Tentokrát ovládáte dodávku a vaším úkolem je dostat z auta zásahové jednotky všechny policisty, aniž byste některého z nich zastřelili. To znamená, že je budete muset z jejich dodávky doslova vyhodit. Zpočátku se policisté vyklánějí z dvířek, tak se vždy držte na opačné straně jejich vozu. Díky tomu vás nemohou zasáhnout. Jakmile se na autě objeví T-X, tak ji co nejrychleji sestřelte. Naštěstí to není nic těžkého. Ale ještě jsme se nedostali k tomu, jak můžete vyhodit policisty z dodávky.

Základem je fakt, že jeden z nich musí být vykloněný ze dvířek. Pokud do jejich auta v té chvíli pořádně vrazíte, tak vykloněný policista vypadne. Bohužel nemáte dost rychlosti na to, abyste policejní auto

prostě dojeli. Musíte tedy využívat zkratky (jezdíte pořád dokola, tak si je určitě zapamatujete) a při návratu na hlavní silnici prostě narazte do černé policejní dodávky. Až bude zbývat poslední policista, tak za žádnou cenu nejezděte přímo za pronásledovanou dodávkou. Poslední protivník totiž bude otevírat zadní dveře dodávky a bude na vás házet velmi účinné bomby. Vyhodíte ho ale stejně jako jeho kolegy.

2.5 Narrow Escape

Tato úroveň se dá rozdělit na dvě části. V té první řídíte pohřební auto a musíte odrážet neustálé útoky T-X. Jakmile seskočí na rakev za vámi a začne používat útočný paprsek, tak do ní vystřelte. Tím jí ale jen dočasně ochromíte. Použijte tedy ruční brzdu (podržte ◎) a uveďte auto do krátkého smyku. Tím jí shodíte na bok auta, kde se jí můžete zbavit tím, že pojedete podél svodidel. Dalšími příležitostmi pro její shození jsou zkratky, ve kterých občas narazíte na kmeny stromů. Pokud jsou kmeny dostatečně nízké, tak T-X shodí, ať je v jakékoliv poloze. Pokuste se nevynechat žádnou zkratku, protože tím celou první část úrovně urychlíte a navíc byste mohli minout sloup vysokého napětí, u kterého si doplníte energii.

Druhá část není bohužel o nic jednodušší než ta první. Zde ovládáte auto jen omezeně, protože můžete pouze měnit pruhy, ve kterých jedete. Hned na začátku zajeďte do pruhu úplně vpravo, protože si díky tomu doplníte energii u poškozeného sloupu vysokého napětí. Bitevní vrtulník na vás bude občas útočit a vy musíte rozhodně sestřelit všechny rakety, které na vás T-X vystřelí. Pokud se dostane vrtulník do příhodné pozice, tak do něj vystřelte raketu (kulomet mu moc neublíží). Jakmile se vrátíte na silnici, tak si dávejte pozor na auta, která na vás bude T-X navádět. Při tom ale musíte pokračovat v sestřelování raket a ničení vrtulníku. Úroveň končí jeho sestřelením.

3.1 System Offline

Po návratu do budoucnosti vás čeká po delší době úroveň, ve které půjdete alespoň chvíli pěšky. Vaším prvním úkolem je probojovat se dlouhou a klikatou chodbou k malému automatickému tanku. Cestou si dávejte kromě terminátorů pozor také na vznášedla, která svými paprsky pokryjí téměř celou šířku dostupné cesty. Pokud takovou loď uvidíte, tak se pokuste najít nějaký výklenek, nebo proklouzněte kolem jejích paprsků podél stěny. Až se probojujete k tanku, tak vás čeká klasická akční jízda ruinami města. Vyhýbejte se vznášedlům s řadou paprsků a ostatní stroje likvidujte pomocí velmi účinných raket. Nakonec se probojujete až k obrovskému tanku, ve kterém celou úroveň dokončíte. Sledujte ukazatel v pravé části obrazovky. Číslo CRT nesmí dosáhnout hodnoty 999, která by znamenala konec úrovně. Toto číslo můžete snižovat tím, že budete ničit terminátory T-900, které vidíte všude kolem sebe. Na jejich ničení používejte velmi účinný sekundární paprsek, který působí podobně jako raketomet. Úroveň končí ve chvíli, kdy se dostanete k výsadkové lodi.

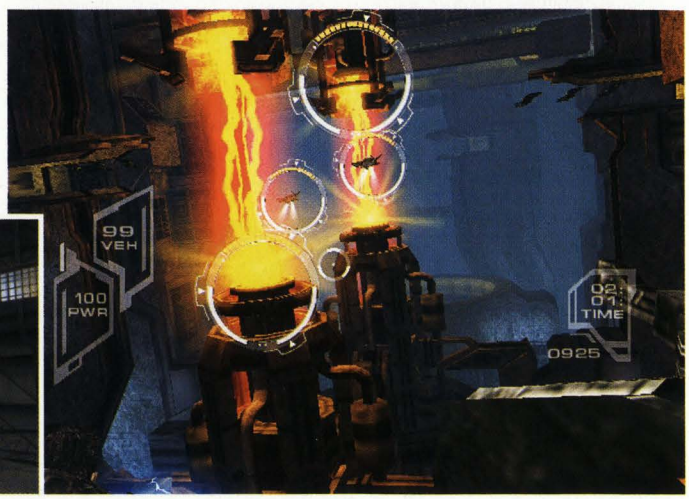
3.2 Altitude Adjustment

Hra pokračujte na trupu transportní lodi, která letí směrem ke SkyNetu. Pobijte první skupinku terminátorů a jednomu z nich vezměte jeho zbraň. Bude se vám rozhodně hodit. Když budete postupovat směrem k přídi, tak se budou objevovat další skupinky terminátorů podporované vznášedly. Nejprve se vždy vypořádejte se vznášedly a teprve pak si všímejte terminátorů. Až se probojujete do středu lodi, tak se hned chopte velkého laserového dvojčete. Směrem od přídi na vás zaútočí několik vznášedel a dvě těžké bitevní lodi. Pokračujte dál a probijte se až za poslední velkou díru v trupu lodi. Před vámi vylezou ze svých úkrytů dva velcí roboti, kteří jsou dost nepříjemní. Doporučujeme vám doběhnout zpět k laserovému dělu, pomocí kterého je snadno zlikvidujete.

Nyní můžete vyběhnout na velkou plošinu, nad kterou poletují dvě vznášedla. Až je sestřelíte, tak se můžete začít věnovat terminátorům a čtyřem velkým motorům, jejichž zničení je vaším hlavním úkolem. Vydrží opravdu hodně zásahů, ale naštěstí je zde jedna malá finta. Pokud do motoru hodíte jednoho z terminátorů, tak ho zničíte jediným zásahem. Po zničení prvního motoru se na scéně objeví další velký robot. Po jeho zničení se pusťte do druhého motoru. Pak následuje další velký robot, po jehož zničení už bude vše snadné. V souboji s terminátory si

Tipy

- ✗ **V úrovních odehrávajících se v budoucnosti rozhodně používejte kombo nazvané Steal Attack (3x ◎). Díky němu totiž můžete zasaženému terminátorovi sebrat jeho zbraň, která pak značně zvýší vaši palebnou sílu. Při boji na dálku pak podržte primární a sekundární střelbu zároveň.**
- ✗ **Pokud vám dochází energie a nablízku je nějaký terminátor, tak na něj použijte kombo Body Break Attack (⊗, ◎). Tím terminátorovi ukopnete trup, který by na vás měl začít útočit. Zašlápněte ho (◎) a tím získejte jeho energii.**
- ✗ **V některých úrovních narazíte na sloupy vysokého napětí, na které se můžete zaměřit. Pokud takový sloup rozstřílíte, tak z něj začne probíjet elektřina, kterou můžete použít na dobití svých baterií.**



doplňte energii a zničte oba poslední motory. Na závěr úrovně vás čeká přestřelka, při které budete ovládat obrovské laserové dělo. Kromě vznášedel se věnujte také velkým robotům, kteří na vás budou útočit směrem od přídě. Pokud se roboti dostanou až k vám, tak je budete muset sestřelit z děla. Přestřelka je poměrně dlouhá, tak se držte.

3.3 Accelerated

Před vámi je úroveň, která vám dá asi pořádně zabrat. Vaším úkolem je proletět velmi dlouhým potrubím až do jádra lodi. Bohužel budete tlačeni časovým limitem, takže si budete muset pěkně pospíšit. V pravé části obrazovky bude probíhat odpočet teploty, která nesmí přesáhnout 800. Takže na to pěkně šlápněte a pokuste se co nejrychleji prokličkovat mezi překážkami. Asi nejvíce otravné jsou velké větráky, které můžete přesnou střelbou na chvilku zastavit. Bohužel stojí velmi krátce, takže do nich nesmíte střelit z moc velké vzdálenosti. Důležité je také proletět správně všemi třemi energetickými stanicemi, které vám doplní část energie. Do jejich středu se dostanete jen po třech úzkých rampách, které nesmíte minout. Pokud je minete, tak vás naopak rudý výboj o část energie připraví.

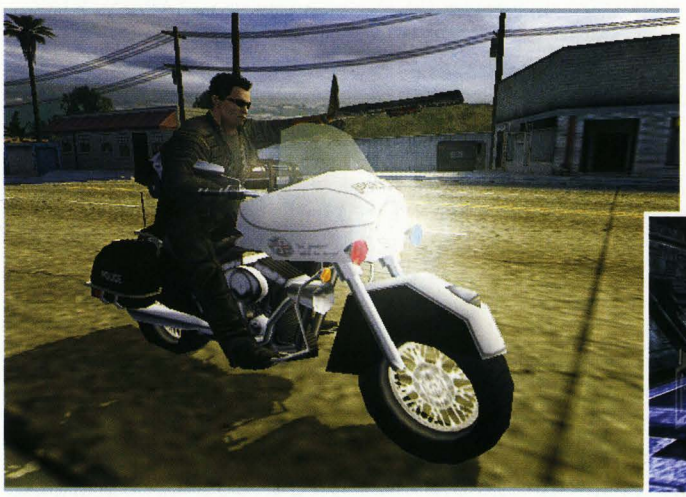
Důležité jsou také dvě zkratky. První z nich najdete za první energetickou stanicí. Na stěně tunelu je zde několik modře zářících senzorů, přes které musíte přeletět. Tím si otevřete boční tunel, který vám cestu o něco zkrátí. Druhá zkratka začíná za dlouhým úzkým můstkem. Přímo nad ním můžete zaměřit řídící jednotku, kterou musíte rozstřílet. Tím můstek otočíte a vlétnete do kratšího tunelu.

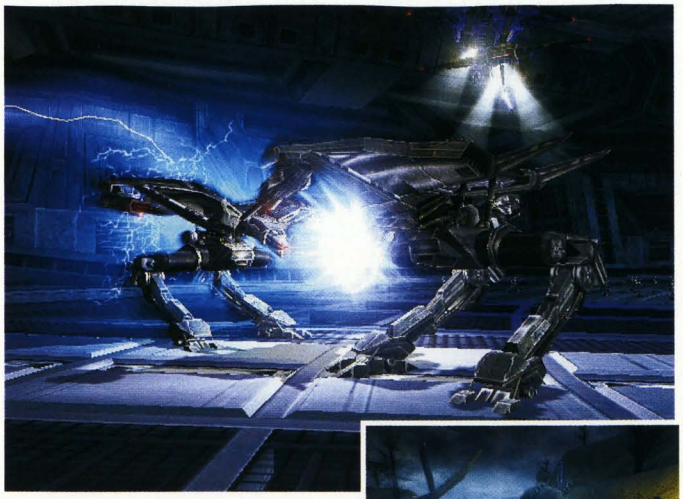
A to nejhorší jsme si nechali na konec. Úroveň končí dlouhým úsekem, ve kterém je vaším cílem dostat se do urychlovače uprostřed tunelu. Jeďte tedy po jednom ze tří světlých pásů, ve kterých občas začíná úzký tunel. Tímto tunelem se dostanete do urychlovače, ve kterém vám budou překážet obrovské rotující předměty. Pokuste se rozstřílet jejich lopatky a proklouznout vzniklou mezerou. Pokud se dostanete za urychlovač, tak už vám zbývá jen velmi krátký úsek bez jakýchkoliv překážek.

3.4 SkyNet Infiltrator

Začátek je jednoduchý. Vaším úkolem je zničit šest zámků, které jsou umístěny na věžích v rozích místnosti. Věže jsou celkem tři a na každé straně mají jeden zámek, který vypadá jako světlo. Až zničíte všechny zámky, tak se otevřou vrata vedoucí do dlouhého tunelu. Zároveň do tunelu vlétne bombardér, kterému musíte zničit všechny čtyři motory. A to je pořádně těžký úkol. Nejprve se totiž budete muset dostat na rampu, která vede po stěně tunelu. Pak se přibližte k bombardéru a jakmile budete dost blízko, bombardér vysune všechny motory a popolétne dopředu. Vy musíte čekat na vysunutí motorů, protože jen tak je můžete zaměřit a zasáhnout. Pokud se vám podaří zničit všechny čtyři motory ještě před koncem tunelu, tak se k bombardéru přibližte a naskočte na něj.

Následuje jednoduchá fáze, ve které musíte ničit generátory vysílající





podivné červené paprsky. Při tom se můžete pobavit střelbou na okolo poletující vznášedla. Až se dostanete do časové komory, tak ovládnete jednoho z trojice strážců. Vaším úkolem je zlikvidovat zbývající dva strážce, čímž aktivujete stroj času. Zničit strážce ale opět není nic jednoduchého. Musíte na ně totiž nejprve použít podivný paprsek, který spustíte tlačítkem křížek. Paprsek strážce znehybní a vy ho pak můžete rozstřílet.

4.1 Countdown

V předposlední misi se vracíte zpět do současnosti. Vaším jediným úkolem je chránit letadlo, které musí absolvovat poměrně dlouhou cestu skrz několik hangárů. Letiště je ale bohužel plné překážek, které budete muset rozstřílet, aby mohlo letadlo vůbec projet. Pusťte se tedy do likvidování aut, která stojí vašemu letadlu v cestě. Jakmile ale letadlo popojede, tak bude napadeno terminátory a vznášedly. Odrazte všechny jejich útoky a pokračujte v uvolňování cesty. A tak to půjde stále dokola. Jediné, co se mění, jsou překážky, které budete muset rozstřílet. Jakmile se tedy letadlo zasekne, tak se podívejte, co by mu mohlo vadit v cestě. V posledním hangáru vás čeká na závěr úrovně velmi nepříjemné překvapení. Jde o souboj s T-X, která stojí na zádech Harrieru. Pokud se vám podaří T-X rozstřílet, tak máte vyhráno.

4.2 Judgment Day

Před vámi je poslední úroveň, ve které máte za úkol krýt Johna a Kate před útoky nezničitelné T-X. Doběhněte k zavřeným dveřím na konci haly a ničte auta, která bude T-X postupně ovládat. V pravé části obrazovky můžete sledovat časový limit, který zbývá do otevření dveří. V několika dalších halách musíte opakovat stejný postup. Situace ale bude čím dál tím těžší, protože v dalších halách jsou kromě aut uskladněny také tanky a vrtulníky. Na začátku poslední haly uvidíte krátkou animaci, ve které vás T-X poškodí. Díky tomu jste zpomalení a nemůžete T-X dohnat. Je tedy na čase začít používat raketomety, které vidíte po stranách haly. Všechny míří na poklopy, které jsou umístěny ve středu haly. Vaším úkolem je vystřelit raketu do raketometu ve chvíli, kdy bude stát T-X přímo na poklopu. Tím jí zpomalíte a dostanete šanci přiblížit se k ní. Pronásledujte jí a díky raketometům jí máte šanci dohnat. Pokud se k T-X dostanete na dosah, tak máte vyhráno a můžete si vychutnat závěrečnou animaci.

Jakub Holý

DRIV3R

Kompletní návod najdete ve 14. čísle TipStationu. My se tentokrát zaměřili na lokace Timmyho a také na další rady, jak dokončit některé extra tuhé mise.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Atari ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Reflections In. ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Hra bez oficiálních automobilových licencí, zato s bezpochyby skvělou hratelností.

Chcete-li znát způsob, jak dokončit celou hru, budete si muset přečíst návod ve 14. čísle TipStationu. Zatímco více než polovina misí patří mezi snadné a není co v nich objasňovat, u pár nejobtížnějších vám ani návod nepomohl a volali jste o pomoc. Pokusili jsme se tedy na ty nejproblematičtější a nejnáročnější mise znovu zaměřit a poradit vám poněkud konkrétnějším způsobem (byť mnohdy jde spíše o vaše umění, než o nalezení správného způsobu dokončení). Zároveň jsme při opakovaném hraní přišli i na několik zajímavých způsobů, jak určité mise absolvovat zábavnějším (nebo naopak jednodušším) alternativním způsobem.

3 - The Siege

Chytrá varianta

Je to sice snadná mise (obyčejná sledovačka), ale tenhle trik vám ji výrazně zkrátí. Hned na začátku sedněte do policejního auta a jeďte kolem postranního vchodu. Baccus okamžitě sedne do auta a následuje honička, takže nemusíte vůbec střílet jako za normálních okolností a téměř polovinu mise přeskočíte.

11 - Smash and Run

Jak na to?

První opravdu komplikovaná mise - musíte tu do jedoucího nákladáku naložit postupně tři vozy. Tak jako na začátku, v průběhu celé mise doporučujeme používat motorky, které jsou rychlejší a manévrovatelnější. Na ulicích jich jezdí dost a není problém si nějakou ukrást.

Misi určitě budete párkrát opakovat, takže se naučíte nazpaměť trasu kamionu. Jen stručně k najíždění s autem na návěs - nájezd je třeba provést v určité minimální rychlosti, pokud pojedete příliš pomalu, budete s velkou pravděpodobností neúspěšní. Klíčové je samozřejmě najet přesně doprostřed.

Zbývá už jen dodat, že první auto byste měli umístit do nákladáku ve chvíli, kdy vám bude zbývat nějakých 2,7 mil (pod 2,5 už doporučujeme restartovat), druhé auto pak zhruba s 1,2 mílemi. Pokud máte v klikatých uličkách problémy s umístěním třetího auta, nezoufejte - stačí, když autem následujete nákladák a misi stejně splníte.

13 - Hijack

Chytrá varianta

I tahle mise je celkem snadná, ale my našli ještě lehčí, rychlejší a hlavně efektnější způsob, jak ji provést. Předjeďte nákladák, který máte sledovat (ideálně až na závěr cesty, na kopec, kam míří), připravte se na střelbu a až přijede, zastřelte řidiče. Pokud teď nasednete (nezapomeňte schovat zbraň) a dojedete do určeného cíle, nikdo na vás nebude střílet. Koneckonců, nákladák očekávali, a ten přijel. Stačí sednout do auta a bez problémů odjet. Opět si ušetříte zbytečnou přestřelku, byť je poměrně snadná.

16 - Calita in trouble

Jak na Fabienne

První část mise není obtížná, ve druhé máte ale honit Fabienne, což není vůbec snadné - je to vlastně první obtížná honička hry, kdy Fabienne navíc mění cestu (některé z nich nemá cenu vůbec zkoušet) a dokončíte ji jedině metodou pokus-omyl, protože provoz na silnicích není malý a auto se také nechová zrovna ideálně. Je tu ale jedna daleko snazší varianta. Místo abyste sedli do auta, vyražte rychle pěšky směrem k ulici a co nejrychleji taste zbraň (tu s municí 32/160). V okamžiku, kdy Fabienne projíždí, na ni začněte sypat kulky - smyslem je tu trefit se přímo do ní. Pár pokusů vám to sice zabere, ale je to rozhodně snazší, než se s ní zdlouhavě honit.

17 - Rescue Dubois

Využijte bug!

Druhá část mise spočívá v honičce auta, které unáší agenta Duboise. Toho musíte zachránit. Není to sice nejtěžší jízda ve hře, ale dokáže pocuchat nervy. My naštěstí našli způsob, jak se celé anabázi vyhnout.

Tahle rada je chytrá a vlastně naplno využívá jednu nepříjemnou chybu hry. Není tu vůbec nutné sedat do auta! Jednoduše se rozeběhněte na ulici a stoupněte si před auto, které máte pronásledovat. Pokud se trefíte přímo na prostředek, mělo by vás srazit, ale vy se objevíte na kapotě! A co víc, držíte se tam po celou dobu jízdy (pokud jste tedy nedopadli někam na stranu, ale to je otázkou několika pokusů)! Stačí tedy zaujmout pozici, skrčit se a nasypat pár dávek do auta, které posléze zastaví. Zbývá už jen oddělat dva gangstery a Dubois je váš.

23 - The Chase

Honička v autě

Tady je každá rada drahá, jde o jednoznačně nejtěžší misi hry. Několik tipů ale máme. Předně, jak sami brzy poznáte, na rozdíl od ostatních honiček tu Calita uniká stále stejnou tratí s jednou výjimkou (těsně před koncem buď střihne zkratku parkem mezi stromky, nebo to vezme po silnici). Takže se ji pečlivě naučte, což vám ale ani připomínat nemusíme, protože to beztak v těch desítkách pokusech uděláte, ať už chcete, nebo ne.

Nejdůležitější je dobrý start. Zatímco dosud jste se bez něj docela dobře obešli, tady musíte na začátku použít burnout ◎. Stiskněte ho společně s páčkou doleva na zhruba vteřinu - dost dlouho na to, abyste se rychle otočili, ale zároveň dost krátce na to, abyste se vyhnuli zídce. Calita vám zatím o moc neujela, ještě vás však čeká první křižovatka, kde prostě nemáte naději ovlivnit, zda to projedete - musíte to zkoušet, šance je zhruba poloviční. Pokud vyjede auto proti vám, kolize je takřka nevyhnutná. Pokud jste to zvládli s plným plynem, na konci rovinky, kde Calita prudce zatáčí doleva, byste mohli být těsně za ní. Několikrát se nám dokonce podařilo ji předjet, to tu ale nemá smysl, protože při sebemenší kolizi s ní končíte v kotrmelcích. Navíc se nám zdálo, že pokud jste před první prudkou zatáčkou příliš blízko, čeká vás tam stojící auto. Možná šlo jen o náhodu, ale nevylučujeme, že bude lepší nechat si dvě tři délky ztrátu, aby byla první zákruta snadnější.

I ztráta několika délek auta ale není beznadějná, v úzkých uličkách máte šanci se jí udržet nebo dokonce přiblížit. Auto hodně smykuje, doporučujeme tedy nepodlehnout svodům plynu a před zatáčkou vždy na chvíli zpomalit (přestat držet plyn, nebo i lehce zabrzdit, čímž můžete zase dosáhnout kýženého smyku do zatáčky). Čistý průjezd je tu rychlejší než rychlost na krátkých rovinkách.

Na konci uliček vás čeká jednoduchý, ale občas zrádný sjezd dolů k řece (budete muset občas stáhnout nohu z plynu, ale rozhodně to je nejjednodušší část honičky), a pak u vody prudká zatáčka doprava. Zde jedete v jednosměrce, takže máte obvykle volný pruh. Pokud nemáte velkou ztrátu a zvládnete poslední dvě zatáčky kolem zídky napravo, máte vyhráno. Pokud je ztráta větší, bude nutné to po vzoru Cality střihnout přes trávník, což je sice hodně riskantní, ale nic jiného vám nezbývá (ale pozor, občas i Calita jede po silnici, což je pro ni pomalejší, takže vaše šance stoupají - nezbývá než se modlit). Jakmile se dostanete na most, je to nejhorší za vámi!

23 - The Chase

Honička na motorce

Na motorce už je to mnohem snazší, i když stroj zpočátku vypadá neovladatelně. Za chvíli si zvyknete a oceníte jeho vysokou, byť nepříliš realistickou manévrovatelnost. I silnice jsou širší a provoz snad také menší. Dokončení mise je dvojí - buď Calitu doženete a srazíte z motorky (stačí se k ní bezprostředně přiblížit a mise se sama ukončí), nebo ji nespustíte z dohledu a dojedete až na konec k jejímu úkrytu. Tam jsme my ani nedojeli, po krátkém tréninku je celkem snadné ji dojet - pokud dobře projedete první dvě zatáčky (navíc pokud budete mít štěstí a Calita pojede vnějškem, zatímco vy kratším vnitřkem - v takovém případě ji dokonce můžete i předjet, což je vám ale k ničemu), čeká vás dlouhá rovinka, kde máte šanci zvolit ideální dráhu a postupně ji dojet. Do konce hry sice zbývají ještě dvě mise, ale ty už jsou proti této dětsky snadné.

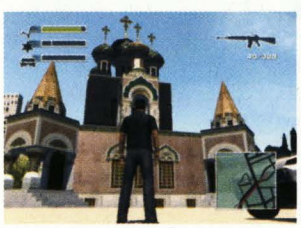
TIMMY VERMICELLI

Kdo to je? Timmy Vermicelli je svému „konkurentovi" Tommymu Vercettimu z *Grand Theft Auta* podobný nejen jménem. Má džíny a havajskou košili a má také dětská křidélka do vody, což je narážka na to, že v *GTA* není možné plavat. Je to svým způsobem revanš autorů Driv3ra za misi „Two Faced Tanner", která se objevila v *GTA*.

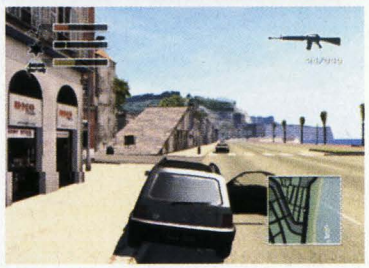
Tak tedy, v každém městě je jich deset a vaším úkolem je všechny je zastřelit. Neuvidíte je ovšem v běžné hře, ale výhradně v režimu Free Road. Až je dostanete všechny, musíte jít v každém městě do zbrojovky (viz legenda na mapě), čímž se vám aktivuje vždy jedna nová volba. V Miami získáte režim „18 Wheeler Anarchy", v Nice „Fugitive" (všichni chodci mají zbraně) a v Istanbulu „Infinite Mass" (Tannerovo auto nebo motorka může zasáhnout jakékoliv jiné auto a vůbec ho to nepoškodí ani nezpomalí).

Tahle postava se podobá Tommymu Vercettimu z *GTA*, nemyslíte? V každém z měst je jich deset, ale můžete je najít pouze v režimu Free Roam. Najděte je všechny a odemkněte cheat pro dané město.

MIAMI: 18 Wheeler Anarchy
NICE: Fugitive Režim
ISTANBUL: Infinite Mass Režim
Používejte kamery pro lepší přehled.



NICE



1 Vylezte na travnatý kopec uprostřed téhle oblasti a najdete tu otevřený dům. Vstupte dovnitř a prohledejte ho - na prvním podlaží najdete Timmyho.

2 Na tomto letišti je velká věž s žebříkem. Vylezte na něj a na samotném vrcholu najdete dalšího Timmyho.

3 Když pojedete podél pobřeží, uvidíte pár domů s rampou vedoucí na střechu. Vyjeďte po střechách, dokud nespadnete do místnosti obsahující dalšího Timmyho.

4 Z třetího bodu se vydejte o kousek dál podél břehu a po klikatém svahu. Na samém vršku jeďte až na konec cesty a tam vás čeká Timmy.

5 Na pobřeží je maják, na jehož vrchu je další Timmy. Buď vyšplhejte nahoru po žebříku, nebo ho zastřelte z bezpečné vzdálenosti.

6 Jděte k tomuto místu a najdete budovu v ruském stylu, kde vás vzadu čeká další Timmy.

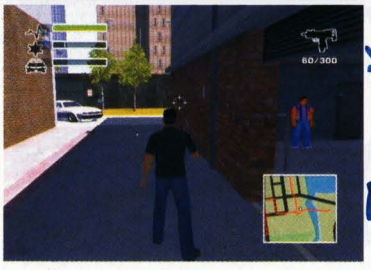
7 Tady najdete velkou písečnou jámu. Uvnitř najdete... hádejte koho!

8 Pro tohoto Timmyho budete potřebovat loď - jeďte na tenhle poloostrov a do jeskyně pod ním. Na břehu vás už čeká osmý Timmy.

9 V téhle čtvrti plné skladišť je další Timmy, najdete ho schovaného za hromadou beden.

10 Poslední Timmy v Nice je na břehu řeky a schovává se za velkou skálou. Vydejte se sem na lodi a vystřelte ho přímo z lodi!

MIAMI



1 Naproti Tannerovu sídlu je podobně vypadající dům. Jděte dolů po jeho pravé straně a vejděte do zadní zahrady. V její zadní části je první Timmy.

2 Jděte do hotelu a pak nahoru na střechu a dolů do druhé části skrze stavbu poblíž cedule na střeše. Až vejdete do výtahu, najdete dalšího Timmyho.

3 V sekci, kde máte udělat dojem na Lomaza ve stylu Stuntmana, najdete dalšího Timmyho, který je na střeše jedné z budov.

4 Jedna z mnoha chatrčí ve Stiltsville se nachází na tečce nad druhým „i" ve slově Miami. Uvnitř najdete dalšího Timmyho.

5 Vejděte do fotbalového stadionu a vyšplhejte na ochozy do prvního patra. Při pohledu na trávník by měla být tribuna s ukazatelem skóre po vaší levici. Jděte doleva a najděte místnost s dalším Timmym.

6 V hotelu v Coral Gables se vydejte doprava a najdete tunel v křoví. Jděte až na jeho konec a vejděte do komplexu budov. Zde použijte schody a dostanete se skrze pár dalších budov až k dalšímu Timmymu.

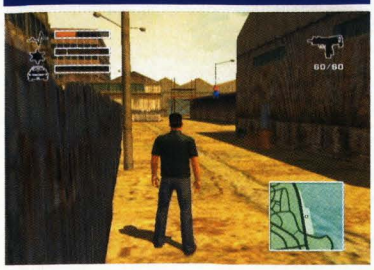
7 Jděte do přístavu a hned doprava skrz první plot. Ve skladu najdete Timmyho - je na prvním poschodí, takže se stačí podívat nahoru a zastřelit ho.

8 Vydejte se na běžecký okruh pod dálnicí. Nyní do budovy na jeho konci, kde venku najdete Timmyho. Koho také jiného!

9 Jděte poblíž místa, kde jednostopá dráha přetíná řeku, za modrou a bílou pruhovanou budovou. Nyní po travnatém břehu napravo a dolů pěšinou napravo. Za otevřenými garážovými dveřmi je předposlední Timmy.

10 Jděte do Coconut Grove a vyjdete se nahoru po rampě naproti Aye Eye Optical. Tady najdete pár garážových vrat - jděte k tomu, které je označení „A1", a najdete Timmyho.

ISTANBUL



1 Jděte do klubu Sopa Inci a tady nahoru po schodech až do kanceláře, v jejíchž útrobách najdete Timmyho.

2 V loděnicích, na místě, kde jsou dva obrovské jeřáby, najdete Timmyho jak stojí na střeše velkého skladiště.

3 Poblíž mostu je spousta lodí. Jděte k okraji vody a k malé boudě na kůlech. Nahoru po schodech, otevřete dveře a uvnitř je...

4 Jděte k menšímu z obou mostů a dolů po schodech pod něj (můžete sem přijet i v lodi). Timmy vás dole netrpělivě očekává.

5 Nedaleko od chrámu najdete uličku s travnatou částí po jedné straně. Jděte po ní a v rohu najdete Timmyho.

6 Jděte do Basilica Cisterny skrze malou budovu poblíž středověké věže. Nyní se vydejte napravo a v kavárně je Timmy.

7 V tělocvičně poblíž Seragilo Pointu se vydejte nahoru do místnosti se zdravím. Nyní do kuchyně a vystřelte na skříň proti zdi. Objeví se tajné dveře a uvnitř je Timmy!

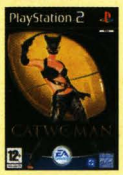
8 Jděte do tureckých lázní mezi Sultanhamet a Beyazit. Uvnitř se vydejte po schodech dolů a v místnosti napravo vás očekává další Timmy.

9 Jděte ke vlakům a v signálním boxu tu najdete Timmyho. Vylezte nahoru po schodech a je váš.

10 Vůbec poslední Tomky je na místě, kde začínala mise Bomb Truck. Jděte po schodech nahoru ve skladišti a je váš.

Catwoman

INFO



■ **VYDAVATEL:** EA Games ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In house ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 65%

Základ téhle hry je skvělý a zábavný, ale tak trochu tomu chybí fungující obsah.

Ani mrštné kočičí kopání není všelék na všechny protivníky...

Jewelry Store

Utíkejte po balkoně a sejměte hlídajícího chlápka. Až seskočíte dolů, zbavte se dalšího dotěry a pak se vydejte za zlodějem stojícím opodál. Tím aktivujete sekvenci, v níž přijede policie a zaútočí na klenotnictví. Rychle si doběhněte pro symbol „Catwoman" pod balkon, ze kterého na vás střílel chlápek s puškou, a jděte najít nebožáka, kterého byste prohodili dveřmi. Ty vedou do malé místnosti, v níž vyběhněte po stěně naproti dveřím a po mříži přelezte doprava.

Vyjděte z domu, zbavte se poldů a po kontejneru vylezte nahoru na dům. Utíkejte vpravo a na scéně se objeví vrtulník. Odrážením se mezi domy vylezte nahoru, skočte na dům nalevo a utíkejte po římse k další mezeře mezi domy, kterou vyskákejte k velké neonové reklamě.

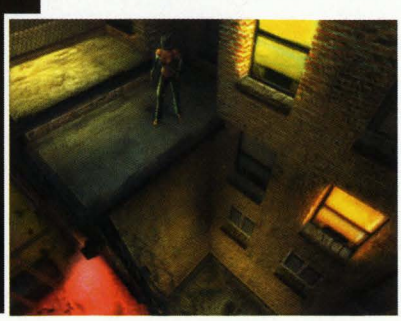
Scrap Yard

Utíkejte k bednám v rohu a vylezte po nich k díře v pletivu. Proplazte se jí a dostanete se na další dvůr. Zde vylezte po betonové zídce v protějším rohu a jste v další části. Zde jděte nalevo, vyskákejte po bednách do uličky s červeně osvětlenou podlahou a po pletivovém plotě vylezte až nahoru a pak doprava. Slezte do části za pletivem, mezi domy vyskákejte až na balkon a po něm se dostanete k další díře. Slezte v ní dolů, vyběhněte po stěně zakončené pletivem. Z něj přeskočte na protější plot. Z toho seskočte na plošinu s padacími dveřmi. Nyní překonejte díru mezi plošinou a sousedním domem, kde bude další propadlo. To otevřete bičem a seskočte dolů do dvora.

Po stěnách pod propadlem vyskákejte nahoru a dostanete se k mříži, po které snadno vylezete na horní balkon. Na něm se chytněte mříže a bičem se zahákněte za úchyt kabelu napravo od vás. Po stěně přeběhněte co nejdál doprava a zahákněte se dalšího úchytu. Takto se dostanete na střechu jednoho z domů. Tam podlezte ventilaci, vyběhněte po další stěně a znovu se zahákněte bičem. Utíkejte vpravo na úroveň roštu a skočte na něj. Přelezte po něm doprava, skočte zase na stěnu, použijte bič na úchyt a přeběhněte na plošinku napravo. Z té skopněte sud, který zavře garáž, přes kterou se sem snáze dostanete, kdybyste náhodou spadli.

Z rampy se sudem skočte na další rošt a z něj pak na další. Nakonec skočte na pletivo na nedaleké stěně, kterou zdolejte za pomoci úchytů na kabely. Slezte po tyčích dolů a vylezte po lešení, ze kterého přeskočte na vodorovnou tyč a z ní pak hupsněte do ohrady za plotem. Nemusíte tajtrdlíkovat na tyčích. Jednoduše spadněte dolů a vyskákejte po domech do výklenku zakončeného plotem. Přes plot se dostanete tak, že vylezete po stěně co nejblíže k plotu a seskočíte z ní, přičemž budete ve vzduchu zatáčet za plot.

Proběhněte chodbou na venkovní balkon a z něj skočte na hrazdu u plotu. Přeskočte plot, spusťte se na zem a běžte k bráně vedoucí na silnici. U ní je pár beden, ze kterých se po hrazdách dostaňte na kontejnery. Z nich skočte do oplocené části s přepravním pásem a bičem bouchněte do jeho ovládací desky. Vyběhněte po něm, skočte na stříšku kůlny a z té pak na lampu, která spadne. Zničený přepravní pás udělá hrazdu, ze které se dostanete na horní můstek. Na něm jděte vlevo a skočte směrem k lampě a ve vzduchu bouchněte jejím směrem bičem, tak se chytíte. Rozhoupejte se a skočte na další lampu, na které se znovu zachytněte bičem. Ještě jeden skok a budete v poslední části vrakoviště. Tady jen zničte barely a přiběhne stráž. Jděte k lisu, který vám hra ukáže, otevřete ho a hlídače do něj zaparkujte. Pak přiběhne třetí hlídač, ale toho už si nemusíte všímat. Jděte do domu, odkud přiběhl, jděte do vzdálenějšího rohu a walljumpem vyskákejte na kontejner. Seskočte na druhé straně dolů a rozbijte ovládací panel. Traverza vám uvolní cestu a vy pak klasickými salty z hrazdy můžete proskákat až na konec skladiště, ze kterého kočka automaticky vyskočí ven. Venku už není nic, co byste nezvládli. Pouze bojujte a utíkejte a doběhnete až ke konci v uličce s lešením.



Parking lot

Nejdřív se zbavte hlídačů, aby vás neotravovali, a pak oběhněte jejich budku. Rozbijte prkennou boudu a po stěně vyšplhejte co nejblíže boudě, abyste na ní mohli skočit. Nyní bude následovat trocha akrobacie. Po hrazdách vyskákejte až ke stěně domu nalevo, ze které přeskočte na další hrazdu a z ní přímo na dům. Jděte vlevo a znovu se po vysunutých tyčích přehoupejte na

další dům. Při cestě po ochozu narazíte na kocoura. Po FMV sekvenci se zbavte nového dotěry a pak vyběhněte po stěně poblíž místa, kde jste spadli. Běžte dál stejným směrem, znovu vyběhněte po stěně a budete před velkou jámou. Použijte hrazdu k jejímu přeskočení a dostanete se na ulici.

Po několika dalších tyčích přeskákejte díru a proskočte oknem do polorozbořeného domu. V něm se s vámi dvakrát propadne podlaha. Otvorem u země se proplazte do garáže.

Seběhněte rampu a dejte se doleva. Najděte dvě brány s nápisem CLOSED a vyběhněte po stěně napravo od nich. Ze stěny skočte na malou střechu. Jděte do protějšího rohu a vyběhněte po stěně s ventilátory. Z ní skočte na nedalekou tyč a z té skočte na lampu. Po dalších lampách se dostanete až na rošt, od kterého nalevo bude tyč. Té se chytněte bičem a po stěně přeběhněte doleva. Ze stěny skočte k lampě za zády a chytněte se jí bičem. Salty doskákejte až na další střechu. Vyběhněte po zdi napravo a bude následovat FMV sekvence. Od teď na vás budou gangsteři střílet, takže se snažte pořád hýbat. Nebuďte moc zbrklí, protože občas padající ventilátor strhne kus lávky, po které běžíte. Opatrně přeskákejte jámy a doběhněte do rohu. Pak bude další série tyčí. Na konci uvidíte jednu tyč nad vámi. Musíte vylézt na hrazdu, na níž zrovna budete, skočit a ve vzduchu švihnout bičem nad sebe. Tak se chytnete a budete moci vylézt nahoru. Odtud už je přímá cesta do haly s výtahem a bandou syčáků. Zbavte se jich a prohlédněte si zdi. Jedna by měla jít rozbít.

Projděte dírou ve zdi a utíkejte k otevřené výtahové šachtě. Tou se snadno dostanete až ven na ulici. Chytněte se ohrady z pletiva napravo od vás a lezte po ní nalevo až na balkon. Z něj po dvojici tyčí přeskákejte na střechu překladiště a z ní na protější prostranství. Z toho se dostanete na nedaleké pletivo, po kterém se dostanete za stěnu na druhou část ulice.

Tady utíkejte uličkami až k nočnímu klubu. Vylezte na bránu z pletiva a skočte na druhou stranu. Sejměte nepřátele a rozbijte některý z panelů u vchodu. Tím zničíte jedinou překážku bránící v ukončení úrovně. Jděte k hydrantu nalevo, vyběhněte po stěně u něj a z té pak skočte na sérii tyčí. Po nich se dostanete na náves a z toho ke dveřím s nápisem Exit.

Scene 83

V tomto kole jde hlavně o boj, takže můžete klidně návod zavřít, není se kde zaseknout. Skočte dolů a zmasterte první várku chlápků. Po jejich odklizení přiběhne další a nechá vám otevřené dveře dál. Proběhněte jimi do části s barem. Tady už budou syčáci ozbrojení, takže se jich raději rychle zbavte a nacpěte je do beden. Až budete mít klid na práci, koukněte se kočičím smyslem, po které stěně šel Midnight. Vyběhněte po ní a po tyčích přeskákejte na repráky. Z nich po tyčích doskáčete na balkon, po kterém doběhnete do kontrolní místnosti. V ní si pohrajte s ovládacím panelem a osvoboďte Midnighta zavřeného v rohu. Utíkejte zpět k baru. Nově otevřenými dveřmi se dostanete do sklepa.

Jenom proběhněte sklepem a vyjdete na dvoře klubu.

Tady jděte k dřevěné stěně lešení a vyběhněte po ní nahoru. Pak z ní po tyčích přeskákejte dozadu. Utíkejte po římse a po stěně na konci vyběhněte, jak nejvýš to půjde, a přeskočte na desku za vámi. Nyní se po lešení dopravte k malému otvoru do další lokace. Dojdete do místnosti, kde na vás vyběhne pár chlápků. Až je zabijete, budete mít otevřenou cestu dál.

První boss ve hře je snadný. Sice vám bude vykrývat údery, ale pakliže ho omráčíte hozeným předmětem, nebo ho na nějakou hromadu skopnete, uberete mu dost velkou část energie. Po ztrátě poloviny energie mu přijdou na pomoc chlápci s brokovnicemi.

OVLÁDÁNÍ

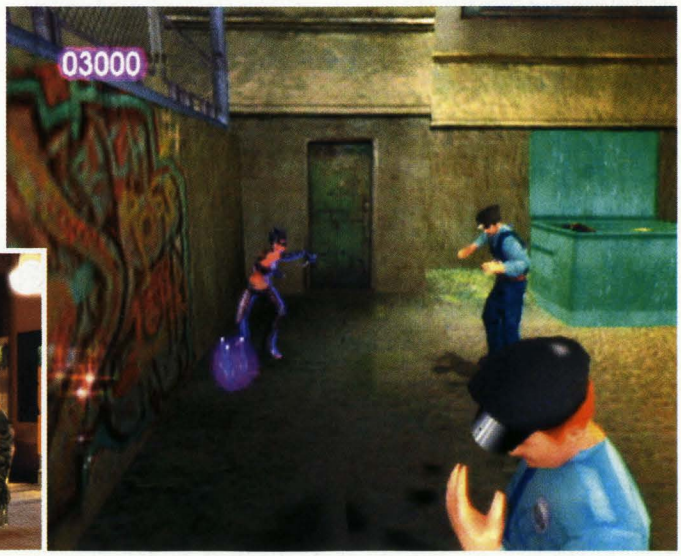
CO JE CO

Levý analog » Pohyb s postavou
Pravý analog » Výpad/švih bičem
R1 » Skok
L1 » Kočičí běh
R2 » Pohled z první osoby

Factory Perimeter

Proběhněte kolem kontejnerů a po nejvzdálenější stěně vyběhněte nahoru tak, abyste se mohli chytit roštu za vámi. Po něm utíkejte ke trojici komínů a kočičím instinktem najděte ten, po kterém vylezl Midnight. Vyškrábejte se na drátěné konstrukce, po kterých přeskákejte doleva. Dejte si pozor na proudící plyny, po stěně vyběhněte nahoru a přeskočte na pletivo za vámi. Vylezte o kousek výš a znovu skočte na pletivo za vámi. Spusťte se na plošinku napravo pod vámi. Utíkejte doprava ke stěně a v okně nad vámi se objeví sniper. Až se ho zbavíte, jděte dál doprava a po roštu na stěně vyběhněte nahoru. Teď budete muset zdolat pár metrů stěny za pomoci úchytů a biče a nakonec přeskočíte na konstrukci za vašimi zády. Z ní po hrazdách přeskáčete k dvojici trubek, po kterých vyhopsáte nahoru. Po stěně vyběhněte kousek nahoru a přeskočte na pletivo za vámi. Z něj skočte na malý kousek pletiva za vámi a z něj bičem přeběhněte doleva a pak ještě jednou. Skočte na trubku pod vámi a přeskočte na klimatizaci nalevo. Z ní seskočte dolů na plošinu, sejměte střelce vykukujícího z okna a po stěně přeběhněte doleva. Odtud přeskočte na další klimatizační trubku. Přejděte ke stěně a po hrazdách přeskákejte napravo a skočte na trubku. Z ní se běháním po stěně dostanete až ke spleti ventilačních trubek a posléze i do domu.

Probíhejte domem a vrhejte se do výtahových šachet. Po chvíli dorazíte do velké místnosti. Abyste jí prošli, musíte nejdříve vysunout tři válce.



Nejdříve najděte skleněnou desku poblíž sloupu obehnaného pletivem. Rozbijte desku a vysune se první sloup. Utíkejte po obvodu místnosti a rozbijte ovládání u dalších nádrží. Tím je vysunete a uděláte si z nich průchozí body. Třetí nádrž musíte posunout třikrát. Vylezte po sloupu z pletiva nahoru a po hrazdách se dostaňte okolo celé místnosti až na plošinu, na které bude východ. Ten otevřete zničením panelu. Pak se snadno dopravíte do další velké haly.

Tady si pohrajte s panely dvojice barelů a udělejte si skokánky. Pak jděte k nedalekým dveřím, ze kterých vybíhají strážní a po stěně vyběhněte nahoru. Pak po balkoně utíkejte doprava, přeskákejte po barelech a na konci druhého balkonu vyběhněte po stěně a přeskočte za sebe. Stejně se pak dostaňte až na nejvyšší plošinu a vydejte se po mostě, který se zřítí.

Bičem sejměte první uzávěr a po vysunutých tyčích vyskákejte nahoru do výklenku. Tady zase urvěte ventil, po hrazdách slezte dolů a přeskočte doprava. Tady je další ventil. Po jeho zničení vás bude čekat poslední uzávěr, přímo nad vámi.

Headare Factory

Odtrhněte ventilační mříž a přejděte do sousední haly. Tady jděte do kontrolní místnosti a sepněte spínače v pořadí 1, 3, 2, 4 - bráno od dveří. Po paletách s penězi přeskákejte na druhý konec haly, otevřete si dveře a jděte dál. V další hale doběhněte na její druhý konec, vylezte na balkon s ovládáním. Vysuňte balíky s penězi, skočte dolů a doprava k velkému sudu. Tady vyrvěte jednu výbušnou láhev z boxu a mrskněte ji po panelu u dveří. Tím si otevřete další dveře a zbavíte se laserů. Jděte do sousední haly, u dveří si otočte rameno stroje a jděte na nedaleký návěs. Z něj přeskákejte k panelu, který spustí přepravní pásy. Jděte zpět k prvnímu panelu, kterým jste vysunuli peníze, a přeběhněte po balíku na stěnu. Po ní vyběhněte a skočte na plošinu za vámi. Pomocí biče přeběhněte po stěně na nedalekou plošinu s balíky a z nich skočte na projíždějící nádrže. Jeďte až k ohybu, kde balíky zatáčí zpět do zdi a skočte na nádrž projíždějící napravo od vás. Proti směru jízdy přeskákejte po nádržích až na další plošinu. Odtud povedou dveře dál. Proběhněte chodbu a budete v místnosti se zelenými lasery. Ty nespustí alarm, ale uberou vám energii. Proskákejte lasery a jděte do další haly.

Tady si budete muset vypomáhat mechanickým ramenem zavěšeným u stropu. Jeho drapák budete využívat jako oko pro zachycení biče. Ovládat ho budete pomocí dvou panelů na stěně napravo od dveří. Nic složitého to není. Až se dostanete ven z překladiště, budete v chodbě s laserovou bariérou. Vyběhněte po stěně, chytněte se bičem a přeběhněte na druhou stranu.

Mansion Grounds

Nejdříve se budete muset dostat do tělocvičny. Běžte k autu zaparkovanému vedle domu, chytněte bičem nějaké nářadí z bedýnky a mrskněte ho do nedaleké skříňky. Pokud jste ji zničili, jděte k hlavnímu vchodu tělocvičny, po zdi vyběhněte nahoru a skočte za sebe na lampu - musíte použít bič. Z ní se přehoupněte na další lampu a z té skočte do zamřížované části. Tady stejným způsobem jako předtím rozbijte panel s ovládáním a dveře do tělocvičny máte otevřené. Běžte do ní a zmlaťte pět chlápků. Až přijde šestý, nechá dveře otevřené a vy získáte přístup na balkon. Utíkejte po balkóně do posilovny a třikrát bouchněte do panelu na zdi - sjede světelná tabule. Pak jděte na kraj balkonu, vylezte na bedny a chytněte se bičem hrazdy nad vámi. Z ní pak přeskočte na další hrazdu a z ní na pletivo světelné tabule. Přelezte po něm doprava a vylezte na tabuli. Z ní skočte na lano s osvětlením a přehopsejte až na plachtu zavěšenou u stropu. Přelezte doprava a skočte na malý balkón napravo od vás. Z něj se po hrazdách dostanete na poslední z balkónů, vedoucí na rozbité schodiště vedle tělocvičny. Z něj skočte k lampě nalevo a chytněte se jí bičem. Rozhoupejte se a skočte do ohrazené části s generátorem. Rozbijte ho nářadím a otevře se vám cesta dál.

Proběhněte železnou bránou a vylezte po domě nalevo a střešním oknem proskočte do domu. Proběhněte skladištěm a vyběhnete v hlavní zahradě. Tady zbouchejte všechny hlídače a otevře se vám cesta dál, stejně to funguje i u dalších dvou lokací. Až se dostanete do části s bezpečnostní kamerou, vyběhněte po stěně naproti vám a skočte na vyšší zahradu. Tady jděte ke dveřím, u kterých čekají hlídači a po stěně vyběhněte nahoru a skočte z ní na stříšku nalevo od vás. Na balkoně bude sniper a až se ho zbavíte, můžete po tyčích přeskákat na balkon nad hlavním vchodem do domu.

Mansion Interior

Celá úroveň je jedna velká opičí dráha prokládaná hromadou soubojů. Všechno funguje na principu „chytni věc bičem a někam s ní švihni, a když je všechny sejmete, můžete jít dál". Nedá se nikde zaseknout, až na venkovní zahrádku, místnost s domácím kinem a knihovnu. V zahradě musíte skočit do vody, utíkat dozadu a kamenem z fontánky rozbít elektrickou skříňku. Markýzy se zasunou a budete mít volnou cestu, ale nezapomínejte, že je voda pod napětím, takže nepadat! V místnosti s domácím kinem musíte zmáčknout tlačítko u dveří, kterými jste přišli, vyběhnout po stěně, přeskočit na plachtu za vá-

mi... a tak se dostanete až ke dveřím. Pokud spadnete, dveře se zavřou a musíte to běžet znovu. V knihovně musíte strhnout polici v levém zadním rohu a efekt domina proboura díru do místnosti s Bling Fragmentem. Tady se kočičím instinktem podívejte na regály s knihami a uvidíte jednu z nich zářit. To je časový spínač otevírající tajnou chodbu v sousední místnosti. Pokud se vám dveře stačí zavřít, zatáhněte znovu za knihu a zkuste to znovu.

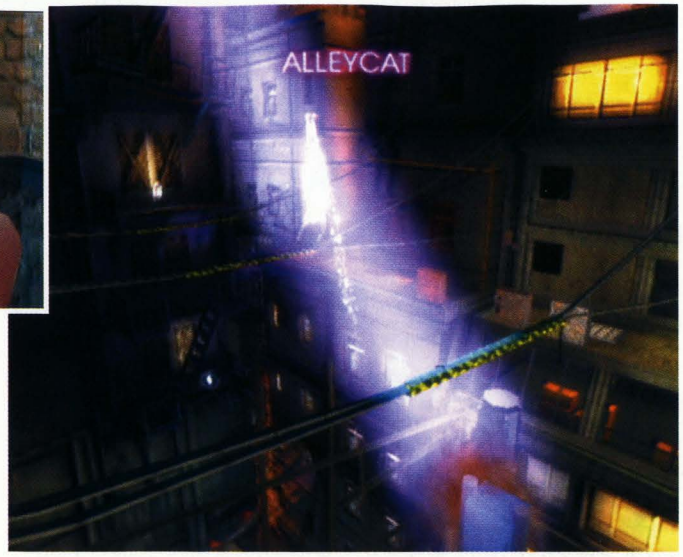
Poté co se dostanete do hlavní haly, bude na vás vybíhat hromada útočníků z ochranky. Vyházejte je oknem ven do zahrady a až se otevřou jediné dveře, můžete jít na bosse. Šéf je protentokrát žena, ale její golfová hůl z ní dělá pěknou bestii. Zatímco na prvního bosse platilo skopnout ho do něčeho, na tuhle saň platí házení předmětů. Mrskněte jí na hlavu dvojici váz na krbu a pak už jen stačí kousek a máte to za sebou.

Derelict Building

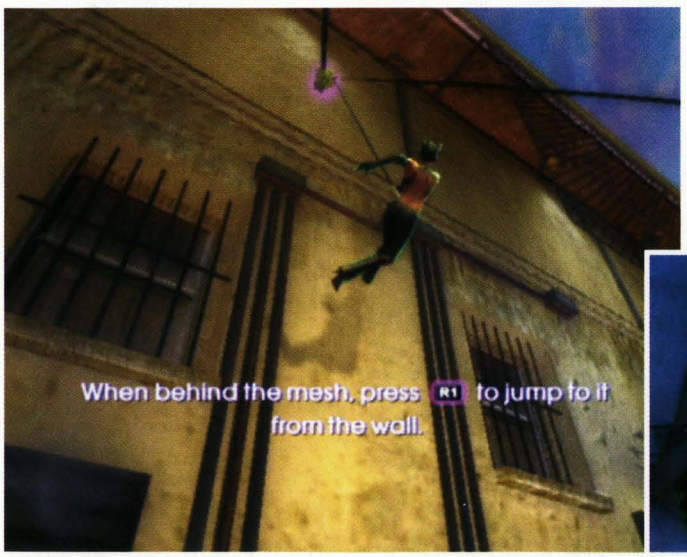
Bohužel tato úroveň se nedá v podstatě nijak popsat. Pouze začátek, pak už jenom běžíte rovně a nekoukáte napravo, nalevo, prostě běžíte, dokud nebude konec. Zaseknout se tu nedá ani při sebevětší snaze.

Performance Center

Tato úroveň má sice jen dvě místnosti, ale i tak se vyřádíte. Sejměte dvě várky hlídačů a až se objeví další hlídač, umožní vám vstup do oplocené ohrady. Uvolněte dva balony přichycené u velkých ventilátorů



a jděte do čtverce za plotem. Bouchněte do vypínače a sjede výtah přímo nad vámi. Vyskočte na něj a z něj skákejte po hrazdách přes celou místnost do dalšího rohu. Pak po plošinách přeskákejte doleva, otevřete poklop v rohu a po kraji místnosti začněte skákat po hrazdách k ovládání na stěně. Zničte ho a dolů klesne plošina, na kterou se dostanete z hrazdy u balkonu, kde na vás zaútočil strážný. Na konstrukci přeskákejte po panelech na její druhou stranu a pak si dejte sprint za Alley Cat. Až skončíte na další plošině u zdi, objeví se další strážný. Překonejte díru nalevo a bičem si přivolejte výtah. Vlezte na výtah, znovu práskněte do panelu a vyjedete nahoru. Utíkejte pořád doprava, vyskákejte mezi deskami nahoru a rozbijte ovládání od druhé konstrukce. Pak slezte zpět na plošinu, kam jste vyjeli výtahem a přeskočte na hrazdu, kterou vidíte u kamery. Z ní se dostanete na plošinu, kterou snadno projdete a po hrazdách na její druhé straně se dostanete až na balkon s východem označeným Exit



Souboj s poldou je jednoduchý jako všechny předešlé. Stiskněte dvě zelená tlačítka a na konstrukci spadnou reflektory. Ty pak používejte jako munici na házení. Až uberete polišovi půlku energie, začnou ze shora padat reflektory, takže se nikde moc nezdržujte a pořád pobíhejte z místa na místo.

Hedare HQ

Před finálním soubojem si nejdřív budete pro bosse muset dojít. Nejdřív zlikvidujte hromadu ženských a až upadne světelná reklama, budete mít volnou cestu na vrchol. Vyběhněte po stěně a skočte na eliptickou reklamu a z ní po hrazdách přeskákejte na pletivo. Po něm přelezte doprava a skočte na balkon v druhém patře. Utíkejte na druhou stranu a na konci balkonu vyběhněte po stěně a skočte na hrazdu za vámi. Z ní se dostanete na malou plošinu sousedící s další hrazdou. Teď doskákejte na balkon ve třetím patře. Znovu jděte na jeho druhý konec, zničte sklo a po hrazdách přeskákejte na mřížoví. Po něm vylezte o patro výš a skočte na tyč. Přistaňte na balkoně a přeběhněte ke dveřím. Rozbijte sklo a po reklamách vyskákejte na mříž u stropu. Z ní se dostanete na poslední balkon, ze kterého odejdete dveřmi pryč z haly.

Po krátké sekvenci se ocitnete pod silnou palbou. Nic nedělejte a pobíhejte dokola, dokud střelci nesejmou reklamu. Pak vyběhněte po sloupu u ventilátoru a bičem strhněte konstrukci přichycenou na stěně. Ta vám otevře cestu dál. Až budete v dlouhé chodbě se zataraseným východem, využijte schopnost skákání ze stěny na stěnu, abyste se dostali na pletivo ventilace a přelezli po něm za spadlou reklamu.

V dalším skladišti nejdříve zničte bedny u stěny a objevte vypínač světla. Pak vás bloncka neuvidí a nebude se trefovat. Zase tu chvilku pobíhejte, dokud se nepodaří sestřelit velkou reklamu, po které vyběhněte a po hrazdách se dostaňte až na plošinu s ventilátorem. Zničte bedny a objevíte tašku s nářadím. Chytněte nějaké z nich bičem a mrskněte do vrtule. Proběhněte do větrací šachty, kterou zdolejte po pletivu ventilátorů a vstupte do střešního skladiště.

První polovina souboje bude stejná jako ty ostatní. Něco rozbijete a pak to budete bičem házet. Můžete zkusit strhnout věci uchycené na zdi a trefit s nimi bossačku. Až jí uberte přes půlku energie, přesunete se ven, kde vám to trochu ztíží vrtulník, ale i tak bude souboj brnkačka.

Lukáš Kolínský

Conflict Vietnam

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Pivotal Games ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 75%

Vojenská akční hra, která neurazí a bezpochyby zdvihá laťku celé série.

Krvavý konflikt, který stál přes tři miliony lidských životů, znovu na PS2...

Ghost Town

Vaším prvním úkolem je vyzvednout si výzbroj. Sledujte tedy směrový ukazatel na kompasu a v bunkru PX si promluvte s černochem, který vám předá pušku, pistoli a nůž. Vaším druhým úkolem je hlásit se na marodce. Opět sledujte kompas a až doběhnete na marodku, tak určitě nepřehlédnete doktora ošetřujícího jednoho z pacientů. Oslovte ho a on vás požádá o pomoc. Běžte ke stolku napravo od pacienta a seberte několik blikajících lékárniček. Pomocí jedné z nich ošetřete pacienta, kterému poměrně rychle ubývá zdraví. Pak podruhé oslovte doktora a on vás pošle pro další lékárničky, které najdete v malé místnosti na konci marodky.

Vaším třetím úkolem je hlásit se na střelnici. Oslovte důstojníka označeného kompasem a splňte všechny jeho pokyny. Po střelbách vstaňte a počkejte si na čtvrtý úkol. Ten se bude odehrávat na cvičišti, kde musíte opět poslouchat pokyny příslušného důstojníka. Po úspěšném nácviku ovládání jednotky bude tábor napaden Vietnamci. Nejprve svým vojákům přikažte, aby vás následovali. Pak sledujte směrový ukazatel na kompasu a doběhněte až do malého tmavého bunkru. Uvnitř svým vojákům přikažte, aby začali střílet podle svého uvážení (zmáčkněte ◎). Sami se chopte těžkého kulometu a začněte střílet na protivníky, kteří budou přibíhat ze všech stran.

Rumble in the Jungle

Vaším prvním úkolem je zkontrolovat, jestli někdo přežil výbuch z úvodní animace. Doběhněte tedy ke zničenému transportéru a prohledejte jeho okolí. Samozřejmě nikoho nenajdete. Druhým úkolem je vyčištění domorodé vesnice od vojáků Vietcongu. Prostřílejte se tedy k její jižní bráně a promluvte si s civilistou, který vás přiběhne přivítat. Po rozhovoru začne útok, při kterém nesmí zemřít žádný vesničan (jde o bonusový úkol, který není povinný). Během útoku si dejte pozor hlavně na odstřelovače, kteří jsou rozmístěni na skále západně od vesnice. Při jejich likvidaci ale nezapomeňte postupovat směrem k severnímu konci vesnice. Odtud totiž přiběhne většina protivníků, kteří ohrožují životy vesničanů.

Po zneškodnění všech protivníků ve vesnici dojděte k severní bráně. Přes most se prostřílejte až do jeskyně, ve které si musíte dát pozor na nastraženou past. Pokud se nechcete zdržovat s jejím odstraňováním, tak ji můžete oběhnout zleva. Pokračujte k ruinám na severním konci mapy a postřílejte hlídky rozmístěné v jejich okolí. Pak se probijte až na nádvoří plné soch a kamenných bloků. Zde musíte být obzvlášť opatrní, protože na severním konci nádvoří je umístěn lehký protiletadlový kanón. Zničte ho granátem a pak se prostřílejte až k jeho doutnajícím troskám. U nich budete muset odrazit několik nepřátelských protiútoků, které přijdou směrem z východu. Až postříláte všechny útočící Vietnamce, doběhněte k rudé dýmovnici, u které vás vyzvedne americký vrtulník.

Tet Offensive

Úroveň začínáte ve starém známém bunkru a vaším prvním úkolem je odrazit několik vln nepřátelských útoků. Chopte se těžkého kulometu a začněte kropit Vietnamce, kteří budou útočit ze všech stran. Pozor si dávejte hlavně na vojáky s raketomety. Po určité době vám hra nahlásí splnění úkolu. Co nejrychleji se začněte stahovat, protože v bunkru byste už dlouho nepřežili. Sledujte hořící barely a postupujte směrem na jih. V síti zákopů narazíte na skupinku parašutistů, kteří se pokoušejí zadržet postup nepřítele. Vaším bonusovým úkolem je postřílet všechny protivníky, kteří útočí na jejich pozice.

Po splnění bonusového úkolu postupujte dál směrem do středu základny. Zde už na vás netrpělivě čeká plukovník, který se sám pokouší udržet strážní věž uprostřed širokého kruhového prostranství. Rychle zaujměte obranné postavení, protože protivníci útočí ze všech stran. Doporučujeme vám rozestavět své spolubojovníky na přístupové cesty vedoucí k věži. Pokud jste s jejich pozicemi spokojení, tak seberte několik žlutých dýmovnic, které leží na zemi vedle věže. Vaším dalším úkolem je totiž označit pomocí těchto dýmovnic 4 přístupové cesty, kterými vedou Vietnamci své útoky. Podívejte se na mapu, na které jsou přístupové cesty označeny rudými hvězdami.

Doběhněte k prvnímu označenému bodu a hoďte směrem k němu dýmovnici. Pak rychle odběhněte do bezpečné vzdálenosti, protože na

vámi označený bod zaútočí bitevní vrtulník. Stejným způsobem označte také druhou přístupovou cestu. Po jejím zničení by se měl na scéně objevit nepřátelský tank. Seberte raketomet ležící na zemi vedle strážní věže a doběhněte s ním za tank. Při zásahu zezadu totiž stačí tanku T-34 jediný zásah. Až se vám ho podaří zničit, dokončete likvidaci přístupových cest.

Bad Moon

Vaším prvním úkolem je utéct z místa přistání. Je to logické, protože se na malou mýtinku s hořícím vrtulníkem hrnou protivníci ze všech stran. Úkol splníte tím, že se prostříláte na jednu z pěšin vedoucích z mýtinky. Postupujte dál směrem na jihovýchod a po chvilce se prostříláte až ke zraněnému americkému vojákovi. Promluvte si s ním a on vás požádá o pomoc. Rozhovorem aktivujete bonusový úkol, který vám zabere dost času. Budete totiž muset najít psí známky všech vojáků z jednotky Bravo. Naštěstí jsou na mapě označeni zelenými kruhy, takže je najdete poměrně snadno. Dál postupujte směrem na sever a po chvilce vám hra oznámí splnění druhého primárního úkolu. Ten jste splnili tím, že jste prozkoumali okolí místa přistání.

Podívejte se na mapu, na které jsou viditelně vyznačeny trosky starobylého chrámu. Postupujte směrem k nim a troskami se prostřílejte na mýtinku s druhým hořícím vrtulníkem. Jeho objevením splníte druhý bonusový úkol. Od vrtulníku postupujte směrem na východ a před malým dřevěným můstkem odbočte na pěšinku vedoucí mezi skály. Touto cestou se dostanete do boku početné nepřátelské jednotky, která hlídá můstek. Dalším důležitým bodem je nepřátelská základna tvořená systémem jeskyní a můstků. V jeskyních najdete zásoby munice, která vám určitě přijde vhod. Před vchodem do druhé jeskyně najdete posledního člena jednotky Bravo. Po sebrání jeho známek by vám měla hra oznámit splnění bonusového úkolu. Pokračujte ke svému poslednímu cíli a po zneškodnění nepřátelské jednotky si promluvte se zraněným americkým vojákem.

Hill-933

Potokem jižně od vás se prostříljete se až k ruinám velké stavby, u které vám hra oznámí splnění prvního úkolu. Před vámi je druhý úkol, který bude o něco těžší. Musíte se dostat na vrchol kopce, který je plný nepřátelských zákopů. Řekou pod kopcem doběhněte na východní okraj vymezeného prostoru. Najděte úzkou soutěsku, kterou můžete nepřátelské pozice snadno oběhnout. Až se dostanete k severní části nepřátelských zákopů, odrazte všechny nepřátelské protiútoky. Pak seskočte do zákopu a najděte vchod do nitra kopce. Pokud narazíte na zavřenou mříž, tak budete muset chvíli počkat. Po určité době přiběhne skupinka protivníků, kteří mříž otevřou.

Ze systému chodeb vyběhněte směrem na východ a prostříljete se až k potoku, který teče skrz vnější zeď nepřátelské základny. Korytem proběhněte dovnitř a připravte se na protiletadlové dělo, které je umístěno v jižní části základny. Obsaďte ho a své vojáky rozmístěte kolem děla. Pak se můžete pustit do plnění bonusových úkolů. Jsou celkem tři a všechny je musíte splnit uvnitř základny. Prvním úkolem je najít nepřátelskou zbrojnici, která je umístěna v prostředním dlouhém domě. Cílem druhého bonusového úkolu je najít čtyři tajné dokumenty. První najdete v malém domku východně od děla, druhý leží ve východním dlouhém domě a zbývající dva najdete v malých domcích v jihozápadní části základny. Třetím bonusovým úkolem je zničení dvojice protiletadlových děl (musíte je rozstřílet). Po zničení druhého děla se prostříljete až k troskám vrtulníku, u kterého úroveň končí.

Into the Fire

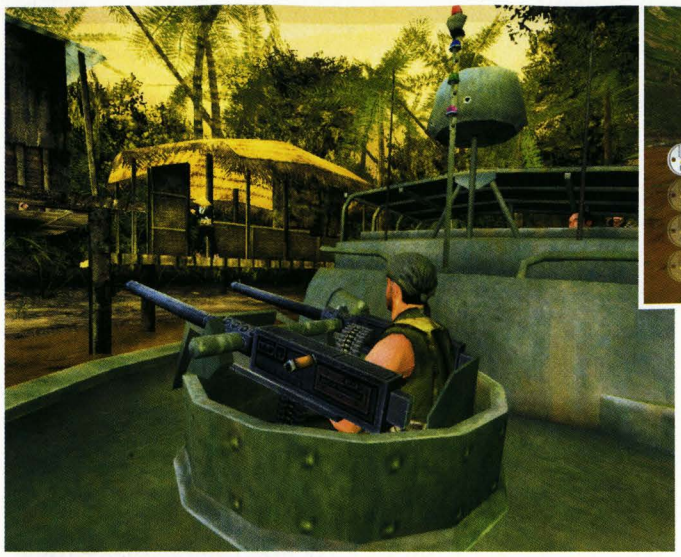
Co nejrychleji se prostříljete táborem, na který útočí americká letadla. Za ním se musíte prostříljet až k dlouhému dřevěnému mostu, na jehož druhé straně jsou umístěna dvě kulometná hnízda. Pomocí odstřelovače postříljete všechny protivníky za mostem a pak opatrně vejděte na jeho začátek. Dostanete bonusový úkol, jehož cílem je zneškodnění dvou min umístěných na mostě. Stačí postupovat co nejpomaleji a nemůžete je minout. Za mostem postupujte směrem na sever a podél zarostlých trosek dojděte až k řece, na jejímž břehu se setkáte s hlídkovým člunem. Bohužel se k němu nemůžete dostat, takže budete muset absolvovat další cestu džunglí.

Pokračujte do rozlehlých ruin, kterými se musíte prostříljet do údolí plného skal. Jak můžete na mapě vidět, před vámi je malé bludiště, které je samozřejmě plné nepřátel. Prostříljejte se až na malou mýtinku, kolem které vede stoupající skalní římsa. Po té musíte vyběhnout ke vstupu do soutěsky, za kterou začíná závěrečná část úrovně. Jde o poměrně velké prostranství se spletí cest. Všechny bohužel vedou k řadě nepřátelských bunkrů, ve kterých jsou umístěny těžké kulomety. Doporučujeme vám kombinovat velmi opatrný postup s rozvážným používáním granátů. Jakmile se vám podaří otupit nápor nepřátel, tak se můžete začít zabývat bonusovým úkolem. Ten splníte nalezením všech tajných dokumentů, které leží po-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Změna postoje
Čtveřeček » Přikáže členům týmu, aby stříleli podle své vůle
Trojúhelník » Přepínání aktivního předmětu
R1 » Střelba
R2 » Hození granátu
R3 » Pohled z vlastních očí
L1 » Vydávání rozkazů
L2 » Přepínání mezi cíli
Směrové šipky do stran - Naklánění
SELECT » Zadané úkoly s mapou
Rozkazy:
L1 + R1 » Rozkaz ke změně postoje
L1 + R2 » Rozkáže ostatním vojákům, aby vás následovali
L1 + Směrové šipky nahoru a dolů » Výběr vojáka, kterému chcete dát individuální rozkaz
L1 + Kolečko » Individuální rozkazy



většinou v bunkrech. Nakonec se prostřílejte k řece, po které k vám dopluje hlídkový člun.

Charlie's Point

Celá tato úroveň se odehrává na palubě hlídkového člunu. Doporučujeme vám zůstat po celou dobu u dvojčete na jeho přídi, protože jde o nejdůležitější post (musíte ničit miny, které jsou pro váš člun velmi nebezpečné). Hned na začátku vás také musíme upozornit na první bonusový úkol. Pokud ho totiž chcete splnit, tak nesmíte zastřelit žádného civilistu. Nyní k samotné úrovni. Plavbu nemůžete vůbec ovlivnit, takže se o to nepokoušejte. Prostě střílejte na všechno, co na vás zaútočí. Po první zastávce pak dostanete druhý bonusový úkol. Podívejte se na mapu, na které vám hra označí tři nepřátelské konvoje. Všechny jsou tvořeny třemi nákladními auty, která musíte zničit. Až váš člun zastaví podruhé, tak dostanete třetí bonusový úkol. Musíte zničit tři bedny s municí, které máte vyznačené na mapě. Až vám bitevní vrtulník uvolní cestu, tak si můžete uložit hru. Před vámi je nepříjemný průjezd městem, za kterým úroveň končí.

Sacred Statue

Stařešina vesnice vás požádá o navrácení cenné sošky, kterou z vesnice odnesli vojáci Vietcongu. Vyběhněte z domu směrem na západ a u brány vedoucí do džungle si promluvte s dívkou v modrém. Ta má za úkol provést vás džunglí až ke starobylému chrámu, ze kterého si udělali vojáci Vietcongu základnu. Až se dívka poprvé zastaví, musíte odstranit past, která je natažená přes stezku. Při jejich dalších zastávkách musíte vyčistit okolí od nepřátel. Doporučujeme vám přikázat jednomu z vojáků, aby dívku kryl. Protivníci vás často napadnou zezadu a vy nemůžete být všude. Jakmile všechny protivníky v okolí postřílíte, tak se vraťte k dívce, která vás opět dovede o něco dál. Tímto postupem se nakonec dostanete až ke vstupní bráně chrámu. Naposledy si promluvte s dívkou, která vám bránu otevře.

Postřílejte všechny protivníky na prvním malém nádvoří a chodbou se probojujte na druhé nádvoří. Zde opět nejprve zlikvidujte odpor a pak běžte k západní stěně. U ní najdete velkou bednu, ve které je umístěna munice. Vaším prvním bonusovým úkolem bude najít a zničit celkem čtyři takovéto bedny. Prostě ji rozstřílejte a pokračujte dál směrem na sever. V dlouhé chodbě plné sloupů najdete dva svázané domorodce. Vaším druhým bonusovým úkolem je najít a osvobodit celkem 5 domorodců. Jednoduše k nim přiběhněte a pomocí nože přeřežte provaz, kterým jsou svázáni. Každý z nich si najde nějakou skulinku, kterou z chrámu uteče.

Až vyběhnete na další otevřené prostranství, tak narazíte na druhou bednu s municí. Po jejím zničení pokračujte směrem na západ a prostřílejte se ke vchodu do západní části chrámu. Na mapě můžete vidět, že se blížíte k velkému sálu, který je plný sloupů. Ještě před ním narazíte na malý výklenek, ve kterém je umístěna třetí bedna s municí. Po jejím zničení vejděte do rozlehlého sálu, který je plný nepřátel. Budou přibíhat ze všech stran, takže vám doporučujeme zaujmout pozici u vchodu a počkat si, až síla útoků poleví. Pak se probojujte do středu sálu, ve kterém stojí na nepřehlédnutelném podstavci socha patřící vesničanům. Seberte ji a pokračujte do jihozápadního rohu sálu.

Dostáváte se do malé místnosti, ve které sedí další dva zajatí vesničané. Rozvažte je a pokračujte na nádvoří, na kterém se musíte připravit na velmi tuhý odpor Vietcongu. Ideální je opět rozvinout jednotku u východu na nádvoří. Až odrazíte hlavní vlnu útočících Vietnamců, můžete pokračovat dál směrem na jih. Prostřílejte se až do jihozápadního rohu celého chrámu, kde najdete posledního svázaného vesničana i poslední bednu s municí. Po splnění obou bonusových úkolů můžete opustit chrám a vydat se směrem k vesnici. Cestou si ale dejte pozor na malé skupinky nepřátel, kteří se schovávají mezi kameny. Ve vesnici si promluvte se stařešinou, kterého si určitě pamatujete z úvodní animace.

1st Air Cav

Ihned po přistání běžte k vojákovi, který stojí naproti vám. Promluvte si s ním a on vás pošle za majorem Wallacem, kterého najdete na jižním konci základny. Po rozhovoru s majorem co nejrychleji zaujměte obranná postavení. Během chvilky se totiž na základnu začne hrnout jedna vlna Vietnamců za druhou (novou vlnu ohlašuje nepřeslechnutelná píšťalka). Máte dvě možnosti. Buď své vojáky rozmístíte do předsunutých bunkrů, nebo zaujmete pozice u zákopu, který vede do nitra základny. V předsunutých bunkrech budete dost na ráně, takže se vám může snadno stát, že nebudete stíhat léčit umírající členy týmu. Proto vám doporučujeme spíše variantu, při které budete odrážet útoky uvnitř základny (rozmístěte vojáky tak, aby kryli východy z předsunutých bunkrů). Pokud si opravdu věříte, tak se můžete pokusit splnit bonusový úkol. Vaším úkolem je postřílet všechny nepřátelské důstojníky, čímž snížíte morálku útočících vojáků.

Pokud se vám podaří ubránit jižní perimetr, dostanete další úkol. Půjde o téměř to samé, jen na jiném místě. Přesuňte se k přistávací ploše, na které úroveň začínala. Vedou na ní celkem tři cesty, které budete

muset pokrýt. Zažijete hotové peklo, tak si dejte na rozestavení vojáků pěkně záležet. Odstřelovače umístěte do jihovýchodního bunkru. Ten je vyvýšený a je od něj krásný výhled na oba severní přístupy. Dalšího vojáka umístěte do západního bunkru, odkud může z boku bránit severozápadní přístup. Třetího vojáka umístěte k východní přístupové cestě a s tím posledním se věnujte léčení ostatních (logicky by to měl být Doc). Po rozestavení obrany se můžete začít modlit, aby se protivníci netrefovali často granáty a raketami. Po určité době útok poleví a úroveň končí.

Russian Roulette

Vaše jednotka se dostala do zajetí a útěk z nepřátelského tábora rozhodně nebude jednoduchý. Začněte tím, že si dřepnete. Po táboře se totiž alespoň zpočátku budete muset pohybovat potichu. Běžte do zadní místnosti, kde najdete na bedně vpravo nůž. Vezměte si ho do ruky a vyjděte z domku ven. Nejprve zezadu podřízněte vojáka napravo a pak vyřiďte dalšího hlídače za rohem. Nezapomeňte sebrat jejich zbraně, bez kterých byste se daleko nedostali. Nyní se potichu přesuňte k vězení v jihozápadním rohu tábora. Podřízněte vojáka stojícího před klecí a pak pokračujte do velkého domku na jižním konci tábora. Uvnitř najdete v zadní místnosti lékárničky a pistoli.

S lékárničkami už si můžete začít vyskakovat. Stáhněte se do domku ze začátku úrovně a uzdravte si oba vojáky, které máte k dispozici. Pak si najděte nějakou výhodnou pozici a začněte bojovat pomocí ukradených zbraní. Jakmile ale začnete střílet, tak svou výhodnou pozici za žádnou cenu neopouštějte. Vojáků je v táboře opravdu hodně a jakmile začnete měnit pozice, výrazně riskujete. Až bude v táboře klid, tak se můžete pustit do osvobozování vězňů. Běžte do severního domu, ve kterém najdete na jedné z beden klíč od klecí s vašimi spolubojovníky. Po jejich osvobození si tábor v klidu obejděte a posbírejte všechny zbraně, které unesete. Bonusovým úkolem je osvobodit vesničana zamčeného na jihozápadním konci tábora. Klíč od jeho vězení najdete v prostředním domku. Až budete spokojeni s vyzbrojením týmu, vyjděte východní branou na silnici.

Napravo je zaparkován gazík, který můžete využít. Moc vám to ale nedoporučujeme, protože střelba z něj není nejpřesnější. Cesta je navíc plná min, takže nemůžete využít jeho rychlost. Radši pokračujte pěšky a prostřílejte se až ke skladišti, v jehož okolí je zaparkováno několik nákladních aut. Jejich zničením splníte druhý bonusový úkol. Za skladištěm vám pak rozhodně doporučujeme uložit si hru. Kousek na jih totiž narazíte na malý kopeček bráněný dvěma kulomety. Mnohem nebezpečnější je ale minomet umístěný pár metrů za kulomety. Pokuste se použít odstřelovače, a vojáka obsluhujícího minomet zastřelte ještě před tím, než na vás začne střílet. Pak postřílejte vojáky u kulometů a pokračujte dál na jih. Na úzké pěšině najdete australského vojáka, který vás odvede ke své jednotce. Pomozte Australanům uhájit jejich postavení a máte vyhráno.

Tunnel Rats

Na začátku úrovně se budete muset prostřílet rozlehlými bažinami. Pozor si dávejte hlavně v okolí strážních věží, které jsou jasně vyznačené na mapě. Až se přiblížíte ke svému prvnímu primárnímu cíli, tak vám doporučujeme uložit si hru. Vchod do systému tunelů totiž hlídá tank, se kterým byste mohli mít problémy. Naštěstí je u strážní věže na jihozápad od tanku malá jeskyně, ve které najdete tři raketomety. Pomocí nich a trochy štěstí tank určitě zneškodníte (vykoukněte zpoza skály a když je věž tanku natočená směrem od vás, tak na něj vystřelte raketu). Zničením tanku si zpřístupníte vchod do sítě tunelů.

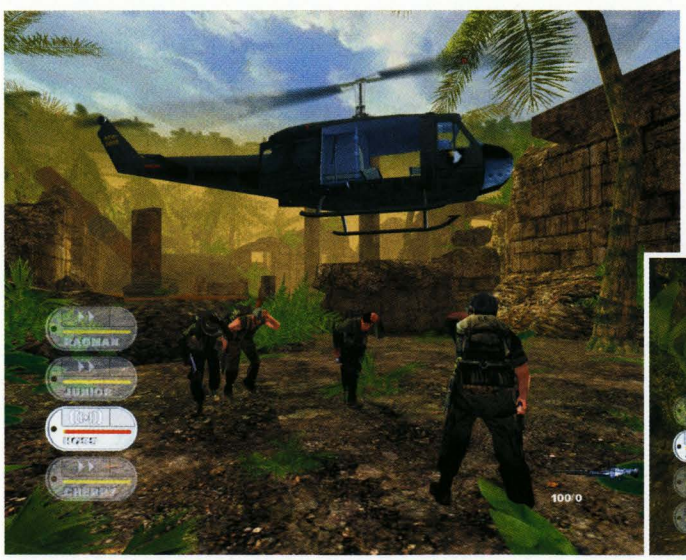
Když se podíváte na mapu, tak to vypadá jako dost nepřehledná změť chodeb. Naštěstí to není tak hrozné. Střed celého sytému tvoří velký velitelský bunkr s několika těžkými kulomety. Okolo pak vede hlavní chodba, kterou se dostanete prakticky kamkoliv. Vaše první kroky by měly vést směrem na západ. Zde totiž najdete malou zbrojnici, ve které leží pět nálož C4. Po jejich sebrání dostanete za úkol rozmístit tři nálože tak, abyste mohli zničit celou základnu. První nálož musíte položit vedle generátoru severně od zbrojnice (hra vám naznačí, kam máte nálož položit). Druhou umístěte do velitelské místnosti přímo uprostřed základny. Třetí pak položíte těsně před opuštěním základny na marodku, kterou najdete v severní části celého systému.

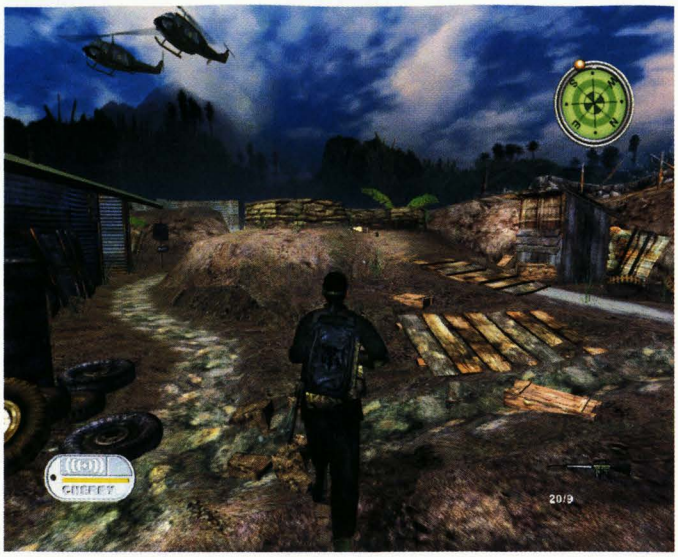
Pokud chcete splnit oba bonusové úkoly, tak vás to bude stát trochu času navíc. Prvním bonusovým úkolem je umístit obě zbývající nálože do svou malých skladišť. První z nich najdete ve východní části velitelského bunkru. Druhý je umístěn západně od severního východu ze základny. Druhým bonusovým úkolem je nalezení čtyř tajných dokumentů. První najdete ve zbrojnici, další dva ve velitelském bunkru a ten poslední leží na stole na marodce. Pokud jsou všechny úkoly splněny, tak vyběhněte severním východem ven ze základny a doběhněte k Australanům za mostem. S jedním z nich si promluvte a po rozhovoru automaticky explodují všechny nálože C4.

Bloody Hue

Úroveň začíná v krátké ulici, na jejímž severním konci je umístěn nepřátelský tank. Nikam se nehrňte a v postavení ze začátku úrovně odrazte několik vln nepřátelských útoků. Jakmile přestanou Vietnamci útočit, tak můžete začít postupovat. Do domu na sever od vaší počáteční pozice umístěte odstřelovače, který by měl pokrýt oba domy přes ulici. Jakmile bude kolem klid, tak se svým specialistou na raketomety co nejrychleji přeběhněte do severozápadního domu. V jeho přízemí najdete dva raketomety, se kterými vám doporučujeme vyběhnout do prvního patra. Odtud můžete přímo z okna tank pohodlně zničit. Zničením tanku jste splnili první bonusový úkol. Nyní si můžete oddychnout a doplnit munici.

Jakmile se přesunete k bodu označenému na mapě, tak vás čeká zatím asi nejdelší a nejintenzivnější nepřátelský útok. Ulice, kterou musíte bránit, je poměrně dlouhá a plná překážek. Díky tomu je sice nepřehledná, ale zase máte jistotu, že Vietnamci budou útočit jen ze západu. Doporučujeme vám umístit odstřelovače na východní konec ulice a alespoň dva vojáky do domů v jižním části ulice. Z nich totiž můžou napadat protivníky z boku. Pokud se vám podaří zvolit vhodné rozestavení, tak by nemělo být odražení útoku neřešitelné. Až přestanou Vietnamci útočit, tak si můžete oddech-





nout. Posbírejte zbraně mrtvých protivníků a promluvte si s mariňákem na východním konci ulice.

Z rozhovoru se dozvíte o přistávací ploše, která je vaším hlavním cílem. Běžte na sever a naskočte do tanku, který vám konec úrovně výrazně usnadní. Přesto si ale hru raději uložte, protože narazíte na nepřátelské tanky a vojáky s raketomety. Tanky jsou celkem tři a jejich zničení je vaším bonusovým úkolem. Pokud se vám nepodaří prorazit k přistávací ploše na první pokus, tak si pozice tanků zapamatujte. Výrazně vám to usnadní druhý pokus. Třetím bonusovým úkolem je nalezení tajných dokumentů, které najdete v troskách města (hledejte uzavřené místnosti). Pokud chcete ukončit úrovně, tak zastavte s tankem co nejvíc na jihu a pak se prostřílejte k přistávajícímu vrtulníku.

Air Mobile

Před vámi je úroveň, ve které se ze všech vašich vojáků stanou boční střelci vrtulníku. Vaším jediným primárním úkolem je ničit nepřátelské raketomety, které jsou rozděleny do celkem čtyř baterií. První baterii tvoří trojice raketometů, kolem kterých bude kroužit tak dlouho, dokud je nerozstříláte. Kromě samotných raket vám bude hrozit nebezpečí také od protiletadlového kanónu, který je umístěn přímo uprostřed baterie. Doporučujeme vám ale soustředit svou palbu jen na raketomety, protože čím dřív je zničíte, tím dřív z toho pekla vyváznete.

Při přeletu k druhé baterii narazíte na konvoj tvořený třemi nákladními auty. Jeho zničení je jedním ze dvou bonusových úkolů. Tím druhým je likvidace všech nepřátelských radarů, které jsou překvapivě amerického původu. Všimněte si malých zelených přívěsů s nepřehlédnutelnou rotující anténou. První z nich najdete u druhé baterie a další dva u třetí baterie. Nyní ale zpět k hlavnímu úkolu. Druhá baterie je stejně jako ta první tvořena třemi raketomety. Jedinou výjimkou je třetí baterie, která je tvořena čtyřmi raketomety. Po zničení třetí baterie vám doporučujeme uložit si hru. Čtvrtá baterie je totiž poměrně snadno zničitelná a není moc dobře chráněná. S trochou štěstí se dá zničit téměř bez poškození vrtulníku.

The Citadel

Poslední úroveň má opravdu drsný začátek. Kousek před vámi totiž stojí nepřátelský tank, jehož přítomnost vám nedává prakticky žádný čas na rozmyšlenou. Vaší jedinou možností je stáhnout se co nejrychleji za malý obrněný transportér, který najdete jižně od trosek vrtulníku. Jakmile budou vaši muži v bezpečí, tak se s jedním vojákem vydejte směrem k tanku. Pokud se pohybujete v jeho bezprostřední blízkosti, tak na vás nemůže vystřelit ani jeho dělo, ani jeho kulomet. Až bude věž tanku natočená směrem od domku na sever od něj, tak vběhněte dovnitř a seberte raketomet ležící v rohu. Vyběhněte opět ven k tanku a běžte směrem za něj. Jakmile bude mít věž natočenou dopředu, tak od něj odběhněte do bezpečné vzdálenosti a vystřelte do jeho zadního pancíře. Pokud raketa nezklame, bude tank zničen jediným zásahem.

Nyní můžete naskočit s celým týmem do transportéru vyzbrojeného raketomety a prostřílet se do malé vesničky, která obklopuje starou citadelu. K odražení prvních útoků nepřítele využijte transportér. Jakmile spotřebujete všechny rakety, můžete vystoupit a zaujmout kruhovou obranu. Po chvilce útoky nepřátel polevují a vy můžete s jedním z vojáků postupovat ulicí až na její jižní konec. Několika domy proběhněte na dvorek, který je plný beden s municí. Kromě klasických pěchotních zbraní zde najdete i dva raketomety, které budete potřebovat. Vchod do citadely totiž střeží druhý tank. Na jeho zničení použijte podobnou taktiku jako u toho prvního. Ve vhodný okamžik doběhněte až k němu a z bezprostřední blízkosti ho zničte dvěma raketami (bohužel se nedostanete za jeho záď).

Po doplnění munice a uzdravení všech vojáků můžete pokračovat do citadely. Až postříláte všechny Vietnamce na prvním nádvoří, seběhněte po schodech směrem na jih. V malé místnosti zastřelte dva protivníky a pak na stole seberte první tajný dokument. Nalezení všech dokumentů je jedním z bonusových úkolů. Pokračujte směrem na sever a až vyběhnete krátké schodiště, zaujměte pozice u kulometu, který můžete využít na odražení útoků vedených z východu. S jedním z vojáků zatím můžete prohledat malé domky v severní části citadely. Hledejte hlavně tajné dokumenty. Až útoky Vietnamců polevují, tak se s celým týmem přesuňte na severní konec citadely.

Při dalším postupu si dávejte pozor hlavně na protivníky útočící ze střech. Po širokém ochozu u východní stěny doběhněte až k průchodu, který vede do východní části citadely. Přepněte se na vojáka s raketometem a pokračujte dál. Po ochozu oběhněte poslední tank a zničte ho jediným zásahem do zadního pancíře. Jeho zničením splníte jeden z bonusových úkolů. Nyní k sobě můžete zavolat celou jednotku, se kterou musíte pokračovat do jižní části citadely. Zde opět nejprve postřílejte všechny útočící Vietnamce a pak se rozhlédněte v okolních domech po zbývajících tajných dokumentech. Vaším posledním bonusovým úkolem je zničit nepřátelské komunikační centrum. Na závěr vejděte ze západu do žlutého domku a v jeho prvním patře postřílejte všechny obránce. Tím celá hra končí.

Jakub Holý

F1 2004

Copak, že by Michael potřeboval radu?
Několik krátkých tipů máme, i když pochybujeme, že by bez nich „dokázal" prohrát.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Sony ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 69%

Novinka v podobě kariéry a podpory online, ale jinak je to jen průměrná závodní hra, kterých už jsme viděli mraky.

ŘIDIČSKÉ RADY

Career Mode

V tomto módu jste ten nejpodřadnější začátečník a musíte se představit na testovacích okruzích tak dobře, abyste dostali nabídku od některé ze stájí F1. Samozřejmě, že hned nemůžete kráčet ve šlápějích Michaela Schumachera a očekávat, že vyhrajete každý závod, takže se musíte představit jako solidní řidič a vybrat si podle kvality týmu tu nejlepší nabídku, kterou dostanete. Jakmile si zajistíte místo pro příští sezónu, můžete se vydat na trať, ale možná se ještě budete chtít trochu sžít se svým autem a nastavit si jeho různé vlastnosti, abyste z něj vytáhli vyšší rychlost a lepší ovládání ve všech těch záludných zatáčkách. Jakmile jste připraveni, vyražte vstříc nové sezóně a pokud si povedete dobře, brzy očekávejte nabídky z dalších (a lepších) týmů a nebo budete požádáni, abyste provedli některé dodatečné testy a tím si zvýšili své dovednosti. Samozřejmě, že vaším hlavním cílem je dostat se mezi jeden z nejlepších tří týmů a pak přijmout výzvu bojovat o samotný titul mistra světa.

Kvalifikace

Kvalifikace je asi tou nejdůležitější věcí, jelikož stanovuje pozici vozů na startu ostrého závodu. Rozhodně si okruh několikrát projeďte při tréninku, abyste si ho dostatečně osvojili a pak dosáhli co nejlepšího času a získali dobrou startovní pozici pro samotný hlavní závod. Zpočátku budete mít trochu problémy dostat se na přední místa, ale brzy začnete sbírat první body do mistrovství světa.

Brždění

Používání brzd je naprosto nezbytné, řídíte-li vůz F1, jelikož dosahují obrovských rychlostí a velmi snadno mohou sjet z tratě, pokud nejste dostatečně opatrní. Vždy brzděte na rovině, než dosáhnete rohu, abyste si chránili záda a zabránili ztrátě kontroly auta. Pokud si myslíte, že stále jedete příliš rychle, tak zlehka sešlápněte brzdový pedál a vyčkejte, až se auto srovná, než znovu sešlápnete plyn.

Závodní den

Velký závod vám dává šanci zazářit, ale je tu také plno věcí, které se mohou pokazit a zbortit vaše plány. Ujistěte se, že nepřepálíte start, pak si vytvořte dobrou bezpečnou pozici před první zatáčkou. Ze začátku se nesnažte jet až příliš rychle, jelikož můžete poměrně snadno skončit na zádech auta před vámi a okamžitě odstoupit ze závodu. Obecně nejlepší závodní taktikou je zajistit si svojí pozici na asfaltu kvůli vyšším rychlostem a stříhat zatáčky, aniž byste vyjeli na trávu nebo na štěrk. Na většině okruhů je předjíždění snadné, ale zvláště opatrní musíte být při projíždění úzkých zatáček v Monaku.

Startovní čára

V arcade módu je start velmi snadný, jelikož se semafory objeví na horním levém rohu monitoru a vy snadno poznáte, kdy sešlápnout plyn. V career módu se ale často nacházíte mezi ostatními vozy a nemusíte mít možnost přesně vidět světla na čele pole. V těchto případech musíte spoléhat na své uši a sešlápnout plyn, až když uslyšíte řev ostatních aut.

DALŠÍ TIPY DO HRY

Nastavení auta

Nastavování auta je velmi osobní záležitost, jelikož každý řidič má rád různé věci trošku odlišně nastavené. Přinášíme vám pohled na každou jeho součást a radu, jak ji využít co nejefektivněji.

Přítlak

To je docela jednoduché, jelikož čím více přítlaku máte, tím lepší je ovladatelnost auta za cenu pomalých rychlostí. Původní nastavení je zde velmi slušné, protože nabízí jak rychlost, tak solidní pevnost.

Vyváženost auta

Toto nastavení může být upraveno, pokud zjistíte, že máte problémy s kontrolou auta, zejména se širokými skluzy a opakovaným prudkým vybíráním zatáček.

Řazení

Nastavování odlišných poměrů rychlostí pro řazení vám může velmi pomoci na většině okruhů. Na okruzích s mnoha těsnými zatáčkami můžete přidat autu více akcelerace , zatímco na rychlejších tratích se zaměřte na rychlost, abyste dosáhli daleko vyšších rychlostí. Toto nastavení vám může výrazně zlepšit mezičasy a zajistit lepší pozici na roštu.

Jízda auta

Jistěže nám někteří specialisté mohou poradit, jak se vaše auto bude chovat. Obecně platí, že měkké odpružení je dobré na okruhy s prudkými zatáčkami a tužší odpružení je vhodnější na dosáhnutí vyšších rychlostí na rychlejších okruzích.

Pneumatiky

Volba správných pneumatik je rozhodující, zejména pokud hrozí déšť a nebo se okruh rychle vysouší. Obvykle váš tým udělá ve váš prospěch správné rozhodnutí, ale přesto je nejlepší si vše prověřit, než vyjedete na okruh. Závodíte-li na kratších okruzích, je vhodnější použít měkčí pneumatiky, na delší vzdálenosti byste měli dát přednost spíše tvrdším, jelikož vydrží déle.

Jan Modrák

Burnout 3: Takedown

INFO

■ **VYDAVATEL:** Criterion ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-6
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 92%

Nejlepší arkádová závodní hra! Nadzvuková rychlost, masivní bouračky a prvotřídní zábava. Takřka bezchybné!

Bourejte, smykujte a hlavně dupejte na plyn. Rady a tipy na jeden z nejlepších arkádových závodů přímo od mistrů v TipStationu!

Závody

Vyhrát první závod je dětsky snadné, ale jak už to tak ve hrách chodí, postupem času obtížnost nezadržitelně stoupá. Jak na to? Ač to možná u arkádových závodů nebudete čekat, způsob jízdy by měl záviset na tom, o jaký okruh se jedná a také v jakém druhu auta sedíte. Základy jsou nicméně stejné - dostaňte se na první místo a dokončete závod první, ať to stojí co to stojí. Takedowny (tak v této hře a také v tomto návodu nazýváme způsobenou bouračku soupeře) tu nejsou k vítězství nezbytné, ale pokud na vás soupeř dotírá, občas se hodí zpomalit a dát mu co proto. Koneckonců, získáte tím turbo, které vám pomůže dostat se na přední příčky, popřípadě zvýšit svůj náskok. Doporučujeme se ale držet ostatních účastníků závodu a před pokusem o rozhodující únik nejprve získat čtyřnásobné turbo. Pak je získání rozhodujícího náskoku o mnoho jednodušší a máte i šanci ho neustálým zrychlováním a nebezpečnou jízdou v protisměru či blízkosti civilních aut udržet. Ovšem pozor, nesmíte bourat, pak se násobek vašeho turba sníží (nemluvě o ztrátě části náskoku) a soupeři se na vás řítí jako supi.

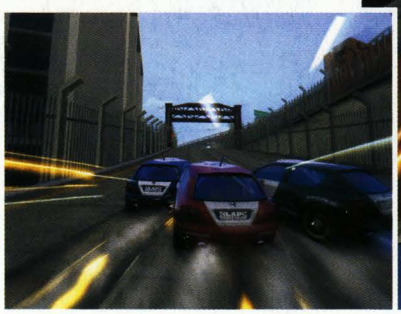
Tahle metoda udržování se v pelotonu a rozhodujícího náskoku až se čtyřnásobným turbem je jednou z našich nejoblíbenějších strategií závodění a je použitelná ve všech rychlostních typech závodů, tedy všude kromě Road Rage.

Dalším důležitým pravidlem, na které se často ve frenetické rychlosti hry zapomíná, je používání tzv. Aftertouch Takedown. Někdy se prostě kolizi nevyhnete a pokud nejste poslední a situace je příznivá, nesnažte se rychle přeskočit animaci a vrátit se hned do hry. Naopak, podržením tlačítka L1 záběr zpomalíte a můžete ovlivnit let svého vozu, tak, že způsobíte jeho kolizi se soupeřem.

Co se týče zatáčení, tady si určitě osvojíte vlastní metodu a brzy se naučíte projíždět jakoukoliv prudší zatáčku smykem. Nic moc tím neriskujete - pokud do krajnice nenarazíte v nějaké extrémní rychlosti, jen se po ní sklouznete a ačkoliv vás to lehce zpomalí, kolize nehrozí. Někdy je použití hrazení docela výhodné a rychlejší i bezpečnější, než čisté projetí zatáčky. Jenže nezapomeňte, že *Burnout* není o bezpečnosti, ale naopak o nebezpečnosti - kdykoliv to jde, jezděte v protisměru, kdykoliv to jde, projíždějte co nejblíže civilním autům, kdykoliv to jde, smykujte v zatáčce. A pokud to je možné, pro ještě rychlejší získání turba tyto „druhy" jízdy kombinujte. Risk je zisk.

Grand Prix

Toto je série obvykle tří závodů, ve které získáte za svou pozici v cíli bodové hodnocení. Na konci série je vše sečteno a vy dostanete medaili. Jasné jako facka. Jenže bohužel, na rozdíl od jiných režimů, kde závody příliš netrvají a vy můžete cokoliv opakovat až doaleluja, tady vás restart hodí vždy až na začátek celé série, nikoliv daného závodu. Takže tu je určitá opatrnost na místě a je důležité absolvovat co nejlépe začátek, abyste mohli ke konci přežít případné náhodné zaváhání. Často vám totiž budou k celkovému úspěchu stačit i dvě první místa z úvodních závodů, takže nejste v posledním závodě pod tlakem.

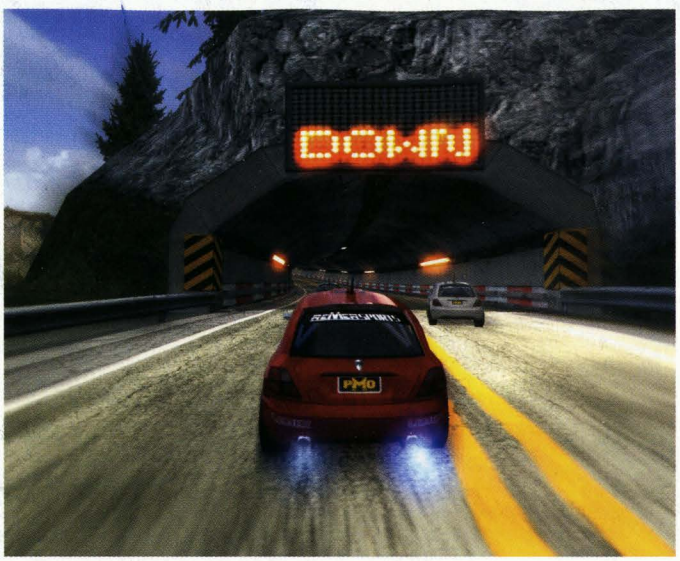


Co se týče samotných závodů, použijte strategii, kterou jsme vám doporučili výše. Soupeři tu jsou nebezpeční všichni, ovšem jeden z nich je obvykle výrazně lepší. To v praxi znamená, že není tak obtížné získat bronzovou nebo stříbrnou medaili, ovšem o zlatou se budete muset poprat. Pokuste se „najít" nejlepšího protivníka a zaměřit se na něj při takedownech. Bohužel, zpravidla vás rychle dožene, takže jediné, co funguje, je výše uvedená taktika o trpělivé jízdě a razantním útoku se čtyřnásobným turbem v samotném závěru závodu.

Time Attac

Závod proti času je příjemným zpestřeným kompetitivního soupeření v jiných režimech. Tady nemáte žádné „živé" soupeře, jediným vašim nepřítelem je časomíra - po vzoru licencí v *Gran Turismu* tu máte časové limity na ujetí jednoho okruhu pro každou z medailí a ačkoliv to je zpočátku snadné, později ovšem právě tyhle závody patří mezi nejobtížnější.

Výhodou je, že tu funguje mnohem lépe burnout (tj. daleko rychleji přibývá a používá se tedy prakticky nepřetržitě po celou jízdu), nevýhodou to, že jsou časové limity nastaveny hodně náročně, takže vás (s výjimkou několika prvních jízd, kde je to dětsky snadné) může sebemenší kolize připravit o medaili. Pokud určený čas splníte na první pokus, můžete hovořit o štěstí - daleko častěji budete muset závod několikrát opakovat a zapamatovat si zatáčky.



Protože tu tak dobře přibývá burnout, svádí to k jeho nepřetržitému používání. Samozřejmě, i časový limit vyžaduje co nejrychlejší jízdu, ovšem nezapomeňte, že v některých okamžicích je třeba raději zvolit bezpečnou jistotu. To platí především o jízdě do kopce, kde nevidíte za obzor (tam vás může překvapit protijedoucí auto), o sluníčku, která vám především na evropských okruzích často zhoršuje výhled (a opět tedy riskujete bouračku s autem, které jste v obrovské rychlosti nezaznamenali), a samozřejmě i o úzkých uličkách. Jakmile uděláte nějakou větší chybu, raději závod rovnou opakujte a neprodlužujte si zbytečně trápení.

Eliminator

Pět kol, šest závodníků. Jediné pravidlo: nezůstat poslední! Pravidla jsou tu jednoduchá - v každém z pěti kol je vyřazen vůz, který je poslední, a závod takto pokračuje až do posledního kola, kdy se dva závodníci utkají o vítězství. Strategie je tu podobná Grand Prix, ovšem v průběhu závodu musíte být ostražitější, protože jakékoliv zaváhání a kolize, která vás odsune na poslední místo, máte šanci napravit jen v daném kolem - jakmile skončí a vy jste poslední, jste vyřazeni. Z pravidel zároveň vyplývá, že jsou tu podstatně důležitější takedowny. Kromě toho, že vám přidají bucnout, totiž také zpomalí soupeře a mohou jej dostat na poslední příčku.

Není tu nezbytně nutné jezdit na špici, se špičkou byste však měli být stále v kontaktu a v pravou chvíli zaútočit. Spíše než vyplácat burnout na získání malého náskoku, o který pak chybou přijdete, opět doporučujeme si jej uschovat na finiš. Koneckonců, jste-li mezi ostatními, díky takedownům můžete počítat s daleko větším burnoutem.

Ovšem stejně jako v Grand Prix je tu opět jeden ze soupeřů výrazně lepší než ostatní, takže získání zlaté medaile je podstatně obtížnější než stříbrné či bronzové. Nezabývejte se proto nepodstatnými tlačenicemi s průměrnými soupeři - pak by vám mohl kvalitní protivník ujet. Soustřeďte se na něj, nenechte ho získat náskok a v závěrečném kole ho sejměte.

Trofeje

Za nejrůznější druhy takedownů získáváte trofeje. Jejich seznam najdete v menu - jsou rozděleny do čtyřech obtížnostních kategoriích. První dvě získáte během chvilky, nejobtížnější Champion vám dá ale zabrat. Zde jsou vysvětlivky.

EASY
First Car Takedown - Vůbec první Takedown ve hře
First Aftertouch Takedown - První Takedown při zpomaleném záběru po vaší vlastní kolizi
Five Takedowns in a Race - Pět Takedownů v jednom závodě
First Takedown Rampage - Pět Takedownů v řadě bez vlastní bouračky

ADVANCED
First Revenge Takedown - První pomsta, kdy jste nabourali toho, kdo předtím naboural vás
First Psyche Out Takedown - První Takedown, kdy vynervujete soupeře
First Big Rig Takedown - První Takedown do nákladáku ve hřeTwo Bus Takedowns in a Race - Dva autobusové Takedowny v jednom závodě

EXPERT
First Double Takedown - První dvojitý Takedown (dvě auta zároveň)
Two Tram Takedowns in a Race - Dva Takedowny tramvají v jednom závodě
Two Trailers Takedowns in a Race - Dva Takedowny do přívěsu v jednom závodě
Three Aftertouch Takedowns - Celkem tři Aftertouch Takedowny ve hře
20 Takedowns in a Road Rage Event - 20 Takedownů v jednom Road Rage závodě

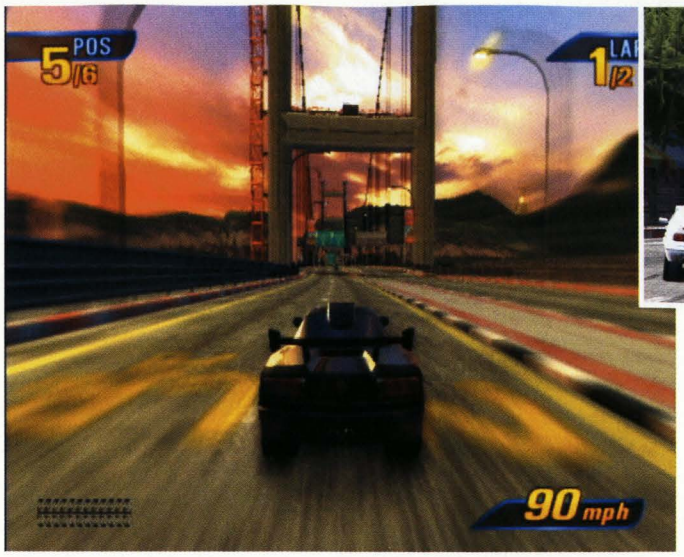
CHAMPION
First Triple Takedown - První trojitý Takedown (tři auta zároveň)
1500 Total Takedowns - Celkem 1500 Takedownů ve hře
15 Takedowns in a Race - 15 Takedownů v jednom závodě
40 Takedowns in a Road Rage Event - 40 Takedownů v jednom Road Rage závodě
2000 Total Takedowns - Celkem 2000 Takedownů ve hře

Křižovatky

Tzv. Crash Junctions jsou nezávislým režimem *Burnoutu 3* - jde tu o to způsobit na dané křižovatce co možná největší škodu. I tady máte vždy za úkol získat pro některou ze tří medailí konkrétní finanční částku a jakkoliv to je někdy jednoduché, jindy to je složité. Pár tipů se tedy určitě hodí.

Na úvod kamera rychle „přeletí" celou křižovatku a vy si jí podrobně prohlédněte - zajímat by vás měla především ideální cesta, kde se dobře rozjedete, místo kolize, kde sejmete co nejvíce vozů (prioritou jsou samozřejmě kamiony či autobusy), a v neposlední řadě i nejrůznější power-upy. V podstatě základním cílem je způsobit alespoň trochu slušnou škodu a současně získat čtyřnásobný násobič. Pak by vám zlatá medaile neměla uniknout. Občas je však násobič hodně dobře ukryt a je snazší se soustředit na velké poškození - jakmile se do kolize zapojí dostatečný počet vozů, můžete nechat auto vybuchnout a v letu jím pohybovat (tady se vám může ještě občas podařit sebrat nějaký power-up, nebo to napálit do dalších aut).

Základním pravidlem je získat na počátku boost, najet na rampu, nasměrovat se do co největší skupiny vozů (prioritou jsou kamiony a autobusy a vůbec nejlepší je to napálit do cisterny a do chumlu mezi dvě řady aut) a přitom se soustředit na násobiče (4x nebo alespoň 2x), finanční bonusy (nejlépe zlatá či stříbrná ikonka) a zároveň se při tom vyhnout ikonce heart breakeru, která vám bonus sníží. Pokud tohle všechno splníte, po několika pokusech by neměl být problém získat zlato!
Za skutečně extrémní zisk se dostanete na titulní stránky místních novin, celkem můžete získat deset novinových titulků. V tabulce vidíte jejich seznam i s tím, co je nutné provést.



Face Off

Zdá se to proti výše uvedeným režimům jednoduché, protože tu místo pěti soupeřů máte jen jednoho, ale opak je pravdou. Face Off je klasický závod na více okruhů, kde ale máte jen jednoho soupeře. Ten je, jak správně předpokládáte, obvykle hodně rychlý a má také zpravidla nejlepší auto v kategorii. Pokud s ním máte neřešitelné problémy, nejprve si v dané kategorii získejte i vy co nejlepší a nejrychlejší vůz.

V závodě se asi nikdy nedočkáte situace, kdy mu ujedete. Pokud ho sejmete, obvykle vás dříve či později dojede. V průběhu závodu je dobré nedělat chyby, protože naopak dojet jeho není vůbec snadné. Vzhledem k tomu, že jsou tu jen dvě auta, jediné burnouty získáte vzájemnou kolizí buď vy, nebo on. Bouračky tu jsou tedy rozhodujícím faktorem úspěchu. Soustřeďte se na udržení pozice v průběhu závodu, získejte čtyřnásobný burnout, našetřete si ho plný ukazatel a v závěru zaútočte.

Road Rage

Nejzábavnější režim ve hře? Rozhodně. Nejde tu o čas, jde tu o bouračky a cílem v tomto režimu není dokončit závod první, ale získat co nejvíce „skalpů" soupeřů dříve, než skončí časový limit, nebo definitivně rozbijete svoje auto. Pozor, na rozdíl od ostatních režimů tu je vidět poškození! To se sice zvyšuje i obyčejným naražením do soupeřů, ale tomu se vyhnout nelze. Vyhnout byste se ale měli vlastním bouračkám a klíčem k úspěchu tu tedy je jezdit co nejbezpečněji, co nejméně sami bourat a přitom co nejčastěji způsobit bouračku soupeřů.

Na počátku opět dostanete „úkol" v podobě počtu bouraček, které musíte způsobit k získání jednotlivých medailí. Jízda je poměrně svižná, ale na druhou stranu nemusíte mít strach, že vám soupeři ujedou. Neustále jsou kolem vás, takže se soustřeďte hlavně na ně, a nikoliv na rychlost - snažte se využívat sebemenší překážky, každé zdi, každého projíždějícího auta i sloupu. A zároveň se sami chytře vyhýbejte, protože i soupeři pochopitelně budou chtít získat váš skalp a pomstít se za předchozí kolizi.

Pokud je to možné, vyberte si co možná nejtěžší auto bez ohledu na nejvyšší rychlost - tak budou vaše nárazy efektivní. A nezapomeňte ani na aftertouch, i poté, co sami nabouráte, můžete získat cenné body.

Takedowny

Donutit soupeře k bouračce poskytne hráči asi ten vůbec nejlepší požitek ze hry, obzvláště když k tomu existuje spousta různých způsobů. Ten nejzákladnější a nejsnadnější je samozřejmě natlačit ho do zdi. Tady je důležitá rychlost a razance nárazu, občas však stačí na něj zatlačit po dobu několika vteřin. Dalším způsobem je náraz zezadu, kde však bude potřeba vysoká rychlost (a razance nárazu, kdy pomůže těžší vůz) - pokud jí máte, soupeř se roztočí do hodin a naboural.

Velmi výhodné je také používat civilní vozy a natlačit do nich soupeře - ať už jde o ty v protisměru, nebo ty, co jedou ve vašem směru. Zde ale musíte být velmi ostražití a v pravý čas se odvrátit, abyste sami nenabourali. Podobně to platí i o sloupech či dalších objektech (např. rozích křižovatky, prodejní stánky apod.). Fantazii se meze nekladou. Soupeři ale nejsou žádná o-

Odemknutelná auta

Vzhledem k tomu, že začínáte jen se třemi auty, v průběhu hry vás čeká nekonečné odemykání desítek dalších a sestavování kompletní kolekce. Zde je výběr nejzásadnějších aut (včetně popelářského či hasičského náklaďáku) s uvedením toho, co musíte pro jejich získání dokázat.

Kategorie Compact

Compact Type 1 - Odemknuto od začátku hry
Compact Type 2 - Odemknuto od začátku hry
Compact Type 3 - Odemknuto od začátku hry
Tuned Compact - Vyhrajte zlato v Downtown race 1
Modified Compact - Vyhrajte zlato v Waterfront face-off
Custom Compact - Získejte 10.000 Burnout bodů
Assassin Compact - Získejte celkově 15 takedownů
Compact Prototype - Vyhrajte zlato v Lakeside Getaway face-off 1
Compact DX - Vyhrajte čtyři zlaté medaile
Dominator Compact - Vyhrajte zlato v Kings Of The Road face-off

Kategorie Muscle

Muscle Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Muscle Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Muscle Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Muscle - Vyhrajte zlato v Kings Of The Road závodu
Modified Muscle - Vyhrajte zlato v Mountain Parkway face-off 1
Custom Muscle - Získejte 25.000 Burnout bodů
Assassin Muscle - Získejte celkově 30 takedownů
Muscle Prototype - Vyhrajte zlato v Mountain Parkway face-off 2
Muscle DX - Vyhrajte 10 zlatých medailí
Dominator Muscle - Vyhrajte zlato v Lakeside Getaway face-off 2

Kategorie Coupe

Coupe Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Coupe Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Coupe Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Coupe - Vyhrajte zlato v Vineyard face-off
Modified Coupe - Vyhrajte zlato v alpine race
Custom Coupe - Získejte 50.000 Burnout bodů
Assassin Coupe - Získejte celkově 60 takedownů
Coupe Prototype - Vyhrajte zlato v Continental Run face-off 1
Coupe DX - Vyhrajte 18 zlatých medailí
Dominator Coupe - Vyhrajte zlato ve Frozen Peak face-off 1

Kategorie Sports

Sports Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Sports Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Sports Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Sports - Vyhrajte zlato v Continental Run závodu 2
Modified Sports - Vyhrajte zlato v Continental Run face-off 2
Custom Sports - Získejte 100.000 Burnout bodů
Assassin Sports - Získejte celkově 100 takedownů
Sports Prototype - Vyhrajte zlato ve Frozen Peak face-off 2
Sports DX - Vyhrajte 25 zlatých medailí
Dominator Sports - Vyhrajte zlato v alpine face-off

Kategorie Super

Super Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Super Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Super Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Super - Vyhrajte zlato v Island Paradise face-off
Modified Super - Vyhrajte zlato v Golden City face-off
Custom Super - Získejte 200.000 Burnout bodů
Assassin Super - Získejte celkově 150 takedownů
Super Prototype - Vyhrajte zlato v Gold Medal GP
Super DX - Vyhrajte 32 zlatých medailí
Dominator - Vyhrajte zlato v Dockside face-off

Kategorie Special

Oval Racer Special - Získejte všechny signature takedowny
Custom Coupe Ultimate - Získejte všechny „Crash" zlaté medaile
Euro Circuit Racer - Získejte všechny takedown trofeje
Classic Hotrod - Získejte všechny „Special Event" pohlednice
US Circuit Racer - Získejte zlato v Super GP
World Curcuit Racer - Získejte všechny zlaté medaile

Kategorie Heavyweights

Heavy Pick-up - Získejte celkově 1.000.000 v Crash režimu
4WD Racer - Získejte celkově 2.000.000 v Crash režimu
SUV Deluxe - Získejte celkově 5.000.000 v Crash režimu
4WD Heavy Duty - Získejte celkově 10.000.000 v Crash režimu
B-Team Van - Získejte celkově 15.000.000 v Crash režimu
Delivery Van - Získejte celkově 20.000.000 v Crash režimu
Tractor Cab - Získejte celkově 30.000.000 v Crash režimu
Lognnose Cab - Získejte celkově 50.000.000 v Crash režimu
City Bus - Získejte celkově 100.000.000 v Crash režimu
Trash Truck - Získejte celkově 250.000.000 v Crash režimu
Fire Truck - Získejte všechny novinové články v Crash režimu

řezávátka, v mnoha situacích budou tlačit zpátky na vás, nebo zabrzdí, takže váš útok často skončí neúspěšně, nebo dokonce vlastní kolizí. Buďte proto opatrní.

Ve hře je dále dvacet tzv. signature takedownů, což jsou konkrétní způsoby kolizí. Seznam najdete přímo v menu a získáte z něj i informaci, co je vlastně účelem. Ty nejjednodušší získáte zřejmě „omylem" a nemusíte se nijak snažit, ty, ve kterých musíte soupeře „sejmout" na konkrétním místě, také patří mezi snadné (stačí v pravý čas udeřit), jiné však vyžadují, abyste nepřítele pokořil konkrétním způsobem (např. Gone Fishin' - tam nestačí ho narazit do hrazení, musíte ho natlačit v daném místě přes bariéru a shodit z útesu do vody) nebo s použitím konkrétního vozu. S trochou tréninku však všechny fotografie získáte.

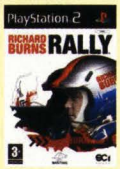
Jan Modrák

Crash Headlines

- ✗ **BAYSIDE BLITZ! - 900 tisíc a více škody ve Waterfront Crash**
- ✗ **DOWNTOWN DEMOLITION! - 650 tisíc a více škody v Downtown Crash**
- ✗ **SILVER LAKE LUNACY! - 600 tisíc a více škody v Silver Lake Crash**
- ✗ **WINTER CITY FROZEN! - 800 tisíc a více škody ve Winter City Crash**
- ✗ **ALPINE SMASH! - 900 tisíc a více škody v Alpine Crash**
- ✗ **RIVIERA WRECK! - 750 tisíc a více škody v Riviera Crash**
- ✗ **GRAPE HARVEST CRUSHED! - 850 tisíc a více škody ve Vineyard Crash**
- ✗ **GOLDEN CITY MADNESS! - 750 tisíc a více škody v Golden City Crash**
- ✗ **DOCKSIDE RIDGE RUIN! - Milion a více škody v Dockside Crash**
- ✗ **TROUBLE IN PARADISE! - 750 tisíc a více škody v Island Paradise Crash**

Richard Burns Rally

INFO



■ **VYDAVATEL:** SCi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Warthog ■ **RECENZE:** PLAY 4 - 86%

Mimořádně realistická závodní hra, v níž není možné neustále jen šlapat na plyn.

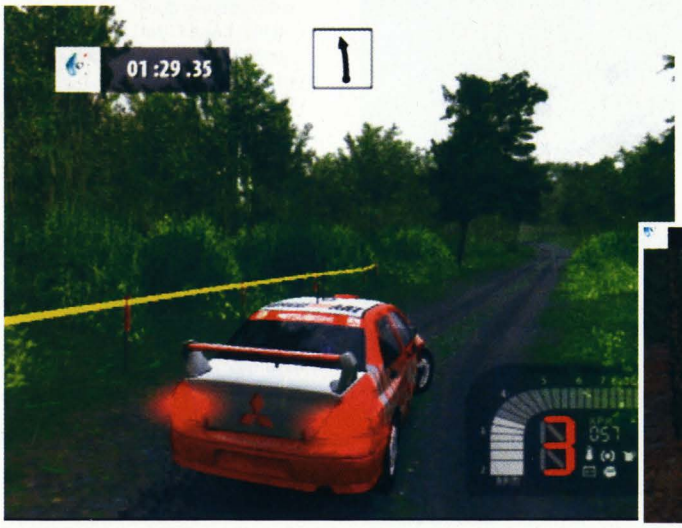
Nechcete-li se do smrti cítit jako řidičská nula, máme pro vás pár rad...

Je tu pár tipů do nesmírně obtížné, ale báječné rallye hry Richard Burns Rally. Na úvod jedno důležité upozornění: vydržte! Prvních pár jízd si budete připadat jako naprostí idioti, kteří nejsou schopni udržet auto na rovné silnici v alespoň přibližně přímém směru. Poctivým tréninkem se dá všechno vylepšit až k samé dokonalosti.

PŘEHLED SOUTĚŽÍ

Ramada Express Hotel + Casino International
Lokace: Nevada, USA
Americká rallye se jezdí v lesích a pohořích Arizony a Jižní Nevady (nedaleko proslulého Grand Canyonu), vyznačuje se poměrně úzkými prašnými cestami, které se čas od času prolínají s blátivými stezkami i hrubým asfaltem. Pro celou soutěž se proto volí střední obutí a průměrná nastavení na vozidle. Z hlediska obtížnosti nepatří americká rallye k těm nejtěžším, nejlepších výsledků dosáhnete plynulou, opatrnější jízdou, kterou opepříte plným plynem na mnoha rovných a přehledných úsecích.

The Arctic Lapland Rally
Lokace: Finsko
Jak už napovídá název, rallye se jede v kruté zimě nedaleko severního polárního kruhu. Samotná zima vás jistě sužovat nebude, v autě je poměrně teplo a doma u PlayStation většinou taky, ale s tím, jak se váš vůz bude chovat na zleodvatělých silnicích a stezkách, jste se jistě v žádné jiné hře ještě nesetkali. Připravte se na jízdu v neustálém smyku. Ve Finsku se teprve pozná, jestli na to opravdu máte. Vřele doporučuji před vstupem do šampionátu projet si cvičně alespoň první etapu a vychytat chyby v ovládání vozu. Základem je minimálně brzdit, před zatáčkou sundat nohu z plynu, uprostřed přidat plyn se současným točením volantem proti směru smyku.



Pirelli International Rally
Lokace: Gateshead, Anglie
Proslulá anglická rallye je umístěna do venkovské krajiny a hustých lesů. Věc je tím pádem hned jasná - úzké lesní stezky a občasný výlet mezi stromy. Více než kde jinde zde platí, že musíte mít auto neustále pod absolutní kontrolou. Rychlá jízda je dobrá věc, ale v okamžiku, kdy se vám třeba jen na sekundu ovládání vozu vymkne z rukou, máte velký problém.

Subaru Rally Of Canberra
Lokace: Canberra, Austrálie
Ani v Austrálii si od lesů neodpočinete, navíc je tu spousta kopců: paradoxně bývá větší problém sjet dolů než se vyšplhat nahoru. Proč, to je jasné - sjezd svádí k rychlé jízdě a zbytečnému riskování. Na tratích je poměrně dost nečekaných překážek, protože na těchto tratích blízko hlavního města vznikly velké polomy po loňských i předloňských požárech. Ano, tvůrci Richard Burns Rally zacházejí až do takových podrobností...

Rally Mont Blanc
Lokace: Morzzine, francouzské Alpy
Rallye Mont Blanc se jede kompletně na asfaltových cestách mezi lesy. Možná byste chtěli zajásat - tady to půjde samo... Bohužel, musíme vás zklamat, právě ve francouzských Alpách zažijete velmi krušné chvilky. Soupeři vám zpočátku budou odjíždět až o několik desítek sekund, dokud nepochopíte, že v častých a krkolomných zatáčkách ztrácíte, jestliže je neprojíždíte pod plynem a v minimálním smyku. Každá chybička se zde projeví na čase ještě víc než na hrbolatých úsecích ostatních soutěží.

Rally Hokkaido
Lokace: Hokkaido, Japonsko
Jízdu na populární šotolině si nejvíc vyzkoušíte právě zde, na nejmladší soutěži rallye sezóny (poprvé se rallye Hokkaido jela v roce 2002). Cesty vedou nádhernými lesy a zemědělskou krajinou, ale toho si moc neužijete, protože zvládnout v těchto podmínkách plynulou jízdu vyžaduje velké soustředění. V některých aspektech je ovládání vozidla podobné jako na ledu ve Finsku, i když smyky pochopitelně nejsou tak nezvladatelné. Nicméně, brzda těsně před zatáčkou nebo (proboha!) dokonce až v zatáčce, to je vstupenka mezi stromy.

VOZIDLA VE HŘE

Peugeot 206
Mitsubishi Evo VII
Hyundai Accent
Citroen Xsara T4
Toyota Corolla
Subaru Imprezza 2003

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Plyn
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda
Trojúhelník » Kamera
L1 » Řazení dolů
R1 » Řazení nahoru
R2 » Ruční brzda
Pravý analog » Řízení
Levý analog » Plyn/brzda

Subaru Imprezza 2000 (Bonus Car)
MG ZR Super 1600 (Bonus Car)

ŘIDIČSKÉ TIPY

Nemůžete za to vy, ale tvůrci všech možných a nemožných her z prostředí rallye. Colin McRae a ostatní vám vnukli myšlenku, že rallye je o tom, jak sešlápnout na začátku rychlostní zkoušky plyn a brzdu použít až v cíli. Z tohoto vžitého omylu by vás vyvedl každý jezdec a vyvede vás z něj i hra Richard Burns Rally.

Hlídejte si rychlost! Je sice pravda, že auta jezdící rallye patří k absolutně nejrychlejším vozům na světě. Ovšem to, že umí vyvinout rychlost až 275 km v hodině, neznamená, že byste takovou rychlostí měli jezdit! Tedy - můžete, ale pak se smiřte s tím, že vás budou každých dvacet sekund tahat z příkopu... V Richard Burns Rally musíš jet tak rychle, jak to dokážeš ty, a nikoli jak to dokáže tvoje vozidlo. Je to hra o zručnosti, a nikoli o rychlosti.

Další vybudovaný mýtus, který Richard Burns Rally zboural, je ten o brzdách. Rallye se prostě nedá jezdit jako formule 1, kde je brždění těsně před zatáčkou super vychytávkou pro předjíždění soupeřů a správným timingem zde můžeš dosáhnout skvělých výsledků. V rallye je to přesně naopak: šlápnout prudce na brzdy před zatáčkou nebo dokonce až v zatáčce znamená v deseti procentech malý problém a v devadesáti procentech velký problém. Hodiny či úplné zastavení vozu, to ještě není tak hrozné, ale většinou se v takovém případě podíváte do lesa, do příkopu, do pole, do rokliny nebo se mrknete na svět z obrácené perspektivy. A uznáte sami, že auto s kolama nahoře soupeře nepředjede.

Vozidlo se v okamžiku prudkého brždění (kdekoli, nejen před zatáčkou) stane prakticky neovladatelným, zvlášť pokud jste jeli rychlostí vyšší než 120 km/hod. Nejzrádnějšími místy bývají dlouhé přehledné rovinky, na jejichž konci je vždy nějaká ta zatáčka. Někdy ostřejší, jindy jednodušší, ale vždycky to chce zatím brzdit včas. Jakmile vám spolujezdec nahlásí zatáčku, dejte nohu z plynu a začněte opatrně přibrždovat. Jakmile se dostanete na 70 až 80 km/hod., můžete si dovolit přitlačit na brzdu trochu víc. Na výjezdu ze zatáčky přidejte plyn.

Všechna auta v Richard Burns Rally mají pohon na všechna čtyři kola. Pokud se dotýkají pevného povrchu, je vše v pořádku a můžete si točit volantem jako malí haranti. Jenomže - v rallye je prakticky neustále alespoň jedno z kol ve vzduchu, na nerovných cestách to není nic překvapivého. Právě z toho vzniká nejvíc problémů s ovládáním vozidla. Necukejte zbytečně volantem, nebrzděte jako šílenci a pokud je vozidlo evidentně nestabilní, nepřidávejte plyn. Dopad po skocích přes vyvýšeniny na trati musí být vždy pevný, na všechna čtyři kola. Jinak vám vůz předvede hezký tanec svatého Víta...

V rychlostech nad 120 km/hod. držte volant (analogový ovladač) pevně a necukejte s ním ani o milimetry. Zatáčky projíždejte co nejpříměji, při vnitřním okraji, ale v tom případě nesmíte udělat ani drobnou chybu. Pokud si nevěříte, najíždějte je radši z větším rozmachem, ale vaše časy budou pomalejší. Využívejte sklon cesty k efektnějšímu projetí zatáčky.

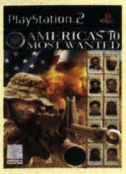
Nesmírně důležité je sledovat soustředěně pokyny spolujezdce. V Richard Burns Rally se na něj (na rozdíl od mnoha jiných her) můžete opravdu spolehnout. Zatáčky i další důležité údaje hlásí včas, ne příliš brzy (jak tomu bývá u Colina) a ne příliš pozdě. Zvykněte si na intervaly, v nichž pokyny slyšíte, a za chvilku se s jeho komentáři skvěle sžijete.

Nestyďte se jezdit šampionáty na nižší obtížnosti až do té doby, kdy opravdu perfektně zvládnete ovládání vozidel ve vyšších rychlostech. Na nejnižší obtížnost máte velkou šanci umístit se hodně vysoko, vyhrát některou ze soutěží, případně vyhrát i celý šampionát. Teprve když dosahujete vynikajících výsledků zde, běžte do vyšší obtížnosti. V Richard Burns Rally rozhodně není ostuda prohrávat i na nízkou obtížnost, ale postupem času se musí vaše výsledky zlepšovat.

Milan Jablonský

America's 10 Most Wanted

INFO



■ **VYDAVATEL:** Play It ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** System 3 ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Přinejlepším průměrně hratelná střílečka s přinejlepším průměrnou grafikou. Ale téma je chytlavé a na pár hodin vás to pobaví.

Vydejte se po stopách deseti nejhledanějších osob mocné Ameriky. S pomocí TipStationu nebude problém je polapit.

Jamal Richardson

Hledaného Jamala překvapivě najdete hned na začátku úrovně. Doběhněte k němu a vražte mu jednu ránu pažbou. Tím zahájíte souboj, ve kterém ho samozřejmě musíte porazit. Jamal není žádný nešika, takže to nebude úplně jednoduché. Doporučujeme vám použít některé z nadefinovaných komb, která jsou poměrně účinná. Ihned po kombu se stáhněte, protože blokování není příliš efektivní. Až Jamala zatknete, tak doběhněte k ohni na konci uličky. Vykopněte dveře vlevo a malou místností se probojujte na dvorek za ohněm. Střelte do velké nádrže s plynem a pak pokračujte do dveří napravo. Uvnitř zastřelte osamoceného protivníka a v rohu za dveřmi seberte klíč od branky vedoucí ze dvorku. Nyní stačí prostřílet se k brance a první úroveň je za vámi.

Casey Webber

Nejprve se budete muset prostřílet na druhý konec dlouhého plotu. Při tom si dávejte pozor hlavně na protivníky za sloupy vlevo. Až se dostanete k zadní stěně, tak střelte do barelů u plotu a dírou prolezte na druhou stranu. Nyní se musíte prostřílet do uličky se zaparkovaným nákladákem. Těsně před ním vejděte do dveří vlevo a chodbou se prostřílejte ke druhým dveřím vpravo. Těmi se dostanete do malého skladiště, ve kterém na vás čeká informátor. Dejte si tedy pozor, abyste ho omylem nezastřelili. Po krátkém rozhovoru vylezte po žebříku na střechu, ze které se musíte prostřílet na dvorek za skladištěm. Nyní se musíte podél vysokého obytného domu prostřílet až k díře v plotu. Tou prolezte ke stěně vysokého skladiště a prostřílejte se až na jeho roh, kde najdete žebřík vedoucí na střechu. Zastřelte posledního protivníka v úrovni a pak střelte do hromady beden, na které míří nepřehlédnutelná šipka. Nakonec doběhněte do dveří, které vedou do skladiště.

Po ochozu se prostřílejte až k žebříku, který vede do prvního patra. Než ale slezete dolů, tak se pokuste postřílet všechny protivníky v přízemí. Až se dostanete na zem, tak se prostřílejte na rampu za nákladním autem. Střelte do jeho zadních vrat a ty se otevřou. V zadní části auta najdete velmi důležité Continue. Pak vyběhněte z auta ven a střelte do zbraní, které jsou uložené uvnitř. Nyní můžete pokračovat ke schodišti, pod kterým si musíte dát pozor na valící se sud. Vyhněte se mu a prostřílejte se ke dveřím vedoucím do malé kanceláře. Uvnitř musíte zastřelit posledního protivníka a pak můžete zaútočit na Webbera. Pokud se vám ho podaří porazit, tak je váš.

Charles Marcus

Postřílejte všechny protivníky za plotem a pak projděte bránou do malého westernového městečka. Zastřelením protivníka v okně nalevo splníte první úkol (pozor na jeho rukojmí). Prostřílejte se až za dům, který stojí přímo naproti bráně. V krátké animaci uvidíte, jak se Marcus schová za kontejner. Po animaci se rychle otočte doleva, protože vás z tohoto směru pokropí kulomet umístěný na střeše. Vaším cílem je prostřílet se do uličky mezi dvěma domy před kontejnerem vlevo. Na konci uličky najdete malý přístřešek s podzemní chodbou, která vede na hřbitov. Prostřílejte se k velkému lisu, za kterým musíte pokračovat směrem doprava. Porozhlédněte se po kusu ohnutého plechu, pod kterým můžete prolézt k jeřábu s magnetem. Vyskočte na bedny vlevo a přes kontejner přelezte do ulice, ve které najdete lokál s Marcusem.

Až ho porazíte a zatknete, tak vyběhněte zpět na ulici a prostřílejte se do jeskyně vpravo.

Lucas Aker

Nejprve seberte Continue ve výklenku vpravo. Pak se tunelem prostřílejte až k odbočce, která vede k šachtě se žebříkem. Dolů ale zatím nelezte. Nejprve totiž musíte najít zásoby C4, které jsou umístěny na konci chodby. Až se k hromadě beden s výbušninou prostřílíte, tak je zničte jediným zásahem z libovolné zbraně. Vraťte se ke zmiňované šachtě se žebříkem a slezte do jednoho z tunelů v nižším patře. Prostřílejte se až do větší jeskyně se dvěma domky. V pravém domku najdete na stole dokumenty, které poslouží jako důkazový materiál. Pokračujte dál a prostřílejte se až do velké jeskyně se zaparkovaným autem. Za autem leží kufřík, který dokazuje spojení Akera s atentátem na nemocnici. Jeho sebráním splníte předposlední úkol v úrovni. Nyní se musíte prostřílet k šachtě na konci tunelu.

Před vámi je dlouhá chodba, kterou musíte vyčistit od protivníků. Pak otevřete malé dveře kousek před jejím koncem a dostanete

se do ubikace plné pryčen. Nejprve běžte na záchod vpravo, kde najdete Continue. Pak se prostřílejte na konec ubikace, kde jsou mezi pryčnami informace o dodávce raket. Pokračujte do dílny, ve které najdete zásilku raket (jsou označené šipkou). Zničte je a pokračujte do dlouhé spojovací chodby, ve které musíte nejprve postupovat směrem doprava. Na konci chodby jsou dvoje dveře. Nejprve běžte do těch vlevo a až uvnitř malého skladiště postřílíte všechny protivníky, tak se porozhlédněte po částech bomby, které spojí Akera s Rojasem. Nyní můžete pokračovat do kuchyně na konci chodby. Opět všechny postřílejte a seberte magnetický klíč, který leží na kuchyňském pultu. Nakonec se musíte spojovací chodbou prostřílet do místnosti, ve které vás čeká souboj s Akerem.

Armando Rojas

Nejprve se musíte po pláži prostřílet ke stezce, která vede na malou mýtinku. Uprostřed mýtinky najdete mapu ostrova, jejíž získání je vaším prvním úkolem. Seberte jí a pak se prostřílejte až ke skále, kterou vidíte na konci pláže. Při boji si dávejte pozor hlavně na protivníky útočící směrem od stezky vedoucí do vnitrozemí. Velmi nebezpečný je také těžký kulomet, který je umístěn na začátku stezky. Až se dostanete ke skále na konci pláže, tak jí podél moře obejděte a promluvte si s dívkou jménem Catalina. Ta vám dá klíč od branky, která vede do džungle. Po schodech vytesaných do skály vylezte na nejvyšší bod ostrova, ze kterého máte krásný výhled na pláž. Postřílejte všechny protivníky v dohledu a pak se po nedaleké stezce prostřílejte až k brance, u které končí první část úrovně.

Ve druhé části se budete nejprve muset prostřílet na velké prostranství s pyramidou uprostřed. Cestou si dávejte pozor hlavně na dvě strážní věže, které ale můžete také náležitě využít. Až se dostanete na začátek velkého prostranství, tak nejprve zničte automatický kulomet na pyramidě. Pak postupujte směrem doprava a prostřílejte se až k malé skále označené šipkou. Vystřelte do ní několik granátů a pak prolezte vzniklým tunelem k vysoké pyramidě, na které najdete Rojase u satelitní vysílačky. Nejprve porazte a zatkněte Rojase. Pak zničte vysílačku a stejným tunelem prolezte zpět na prostranství s menší pyramidou. Na jeho druhé straně najdete stezku střeženou druhým automatickým kulometem. Tato stezka vede až na konec úrovně.

Eduardo Perez

Na konci krátké cesty se dostanete na rozlehlou mýtinu s trojicí strážních věží. Až pomocí odstřelovačky postřílíte všechny protivníky na věžích, můžete začít postupovat směrem k mostu, který najdete u nejbližší věže. Na druhé straně zničte automatický kulomet a další zúženou cestou se prostřílejte až k hangáru. U jeho stěny najdete palivovou nádrž, kterou musíte zničit. Pak se prostřílejte do malé chatrče vpravo. Uvnitř totiž najdete důležité důkazy proti Perezovi. Po jejich objevení se prostřílejte do hangáru, ve kterém najdete na bednách vpravo krabici s nářadím. Pak zaujměte uvnitř hangáru obranné postavení a postřílejte několik skupinek protivníků, kteří na vás postupně zaútočí. Až bude kolem klid, tak doběhněte k motoru letadla a lehce upravte jeho funkčnost. Nakonec se musíte prostřílet k bráně, která vede k Perezově vile.

V přízemí najdete několik sklepů, které jsou plné protivníků. Vás zde ale zajímá jen místnost pod schodištěm vpravo. V ní je totiž na stěně u dveří umístěn panel bezpečnostního systému. Vypněte ho a pokračujte do prvního patra. V první místnosti nad schodištěm najdete výtah, který zatím nemůžete použít. Za stěnou u dveří je ukryto Continue. Přes koupelnu se prostřílejte do Perezovy pracovny. V jejím rohu najdete stůl s počítačem,

ze kterého získáte informace o Perezově napojení na Ali Binasiho. Pokračujte ke schodišti vedoucímu do druhého patra a krátká animace vás upozorní na agenta DEA, který je ve vile držen jako rukojmí. Postřílejte všechny protivníky v místnosti naproti schodišti a pak agenta osvoboďte. Ve druhém patře se musíte prostřílet až do poslední místnosti, ve které osvobodíte Catalinu. Ta vám za odměnu prozradí přístupový kód výtahu v prvním patře. Výtahem sjedete do jeskyně, kterou se musíte prostřílet až k Perezovi. Úroveň končí jeho zatčením.

Ali Binasi

V Paříži vás nejprve čeká pořádná honička. Jakmile se totiž k Binasimu přiblížíte, tak se dá na útěk. Naštěstí se nemusíte bát, že vám uteče. V úrovni na vás totiž hned několikrát ochotně počká. Využijte toho a nikam nespěchejte. Pokud budete postupovat opatrně, tak nebudete mít z počátku žádné větší problémy. Až seskočíte ze střechy a prostřílíte se

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Pohyb
- **Pravý analog** » Zaměřování
- **Křížek** » Interakce s okolím
- **Kolečko** » Nabíjení
- **Čtvereček** » Zaměření na nejbližšího protivníka
- **Trojúhelník** » Přepínání zbraní
- **R1** » Primární střelba
- **R2** » Sekundární střelba
- **L1** » Skákání
- **L2** » Skrčení
- **Směrové šipky do stran** » Vyklánění do stran
- **Směrové šipky nahoru a dolů** » Zoom

patrovým autobusem (dejte si pozor na teroristy mezi sedačkami) na lešení, tak se podívejte na lešení na protějším domě. Uvidíte Continue, kvůli kterému se vyplatí sejít na chvilku z cesty. Pak se vraťte k pronásledování a dožeňte Binasiho, který přeskočí na protější dům. Skok naštěstí nemusíte opakovat, protože na římse končí první část úrovně.

Druhá část začíná nepříjemným zjištěním, že budete muset úroveň dokončit v poměrně krátkém časovém limitu. Přízemím budovy se co nejrychleji prostřílejte ke schodišti přímo naproti vám. Vyběhněte do prvního patra a na ochozu najdete první ze tří kódů, které potřebujete pro zneškodnění atomové bomby. Nyní musíte najít chodbu vedoucí na terasu. Držte se poblíž budovy a postupujte směrem doprava. V bezprostředním okolí budovy byste měli najít oba zbývající kódy. Nyní musíte najít Binasiho. Vraťte se ke vchodu do budovy a když se k ní natočíte zády, tak postupujte směrem dopředu a doleva. Buďte připravení na automatický kulomet, který by vás jinak mohl velmi nepříjemně překvapit. Pokud Binasiho nezatknete ve stanoveném časovém limitu, tak máte smůlu.

Amand Aziz

Vaším prvním úkolem je najít plamenomet, který budete potřebovat ke zničení nebezpečných biologických vzorků. Prostřílejte se tedy do první větší místnosti, ve které vidíte několik hrobek, po kterých můžete vyskákat až na ochoz vpravo. Z ochozu se dostanete do jeskyně, ve které najdete kromě několika protivníků také plamenomet. Vraťte se do hlavní chodby a prostřílejte se až do místnosti, ve které stojí v rohu podivný zelený kontejner. Jde o zmiňovaný biologický vzorek, který musíte zničit pomocí plamenometu. V další jeskyni musíte zatknout Amanda Azize. Pokud se vám to povede, tak po jeho zatčení vykopněte mříž obklopující malou hrobku. Za ní najdete tunel vedoucí do velké místnosti plné protivníků. Až je postřílíte, tak zničte všechny biologické vzorky rozmístěné v rozích místnosti. Pak po troskách sloupů vyskákejte na ochoz, ze kterého vede chodba do další místnosti. Opět postřílejte všechny protivníky a zničte poslední biologické vzorky. Nakonec vyskákejte na ochoz, na kterém najdete mříž vedoucí do další části podzemí.

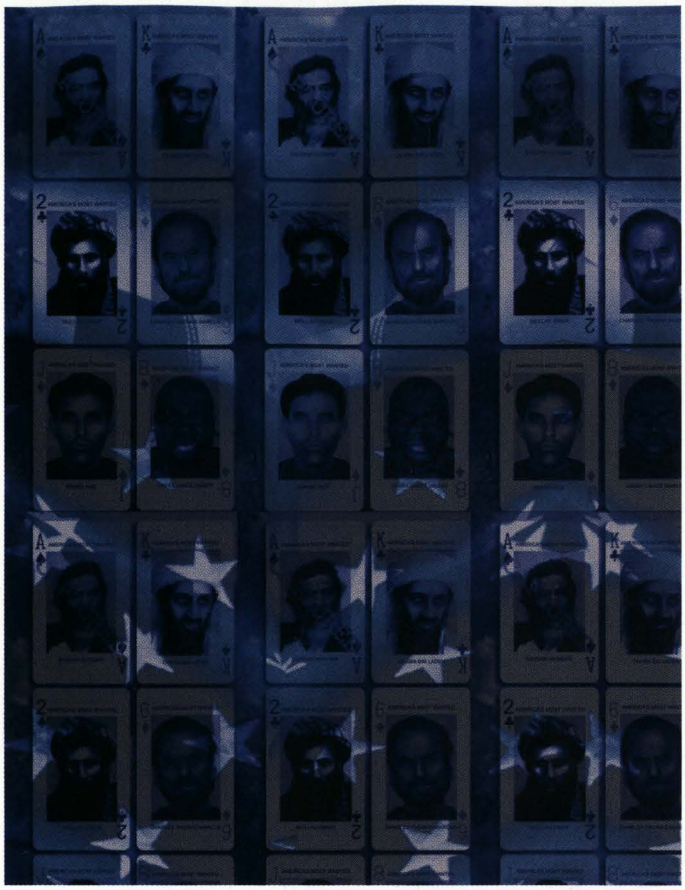
Hostinec Drobek

Začínáte v široké chodbě, která tvoří uzavřený kruh. Z této chodby vedou dvě odbočky a každá z nich končí velkou jeskyní. Postupně se budete muset prostřílet do obou, protože v každé jeskyni splníte jeden z povinných úkolů. V první jeskyni seberte Drobkův pas ležící na zemi. Ve druhé pak doběhněte k velké rozvodné skříni, jejíž deaktivací odříznete teroristy od okolního světa. Po splnění obou úkolů se musíte prostřílet ke kruhové šachtě, kterou slezete hlouběji do podzemí. Zde se po dlouhém schodišti prostřílejte až do jeskyně, ve které na vás čeká Drobek. Až ho zatknete, tak opusťte jeskyni po kruhovém schodišti.

Saddam Hussein

Na začátku úrovně se budete muset prostřílet dlouhou řadou malých domků. Hned zpočátku se v nich seznámíte s nepříjemnou novinkou, kterou jsou sebevražední útočníci. Jsou velmi rychlí a jejich nálože vás dokáží pěkně pocuchat. V jednom z domků najdete první ze dvou částí kufříkové bomby, jejíž získání je jedním z vašich úkolů. Naštěstí jí díky výrazné šipce určitě nepřehlédnete. Nakonec se prostřílíte až na rozlehlé cvičiště, kde zažijete opravdové peklo. Kromě dvojice strážních věží byste se měli bát především několika nepříjemně rozmístěných automatických kulometů. V zadní části cvičiště se budete muset bránit téměř nekonečnému přívalu protivníků, kteří budou vylézat z děr v zemi. Zaujměte obranné postavení a střílejte je hlava nehlava. Až bude kolem klid, tak doběhněte k malému domku, ve kterém je uvězněn americký novinář.

V zadní části cvičiště najdete také první ze dvou tanků, které musíte zneškodnit. Stačí vyskočit na jeho věž a poklopem hodit dovnitř granát. Dál pokračujte troskami dopravního letadla. Za ním se postřílejte protivníky v okolí přistávací plochy a pak zneškodněte druhý tank (vyskočte na něj přes bedny u zdi). Pokračujte k troskám domu, na které budete muset vyběhnout po několika prknech. V pravé části domu najdete druhou část kufříkové bomby. Až jí seberete, tak seskočte dírou v rohu budovy do sklepa. Prostřílejte se do velké místnosti, ve které už na vás čeká samotný Saddam. Po jeho zatčení se vraťte na přistávací plochu u druhého tanku.



Osama Bin Laden

Hned na začátku úrovně se otočte a seberte Continue. Pak začněte postupovat po skalním ochozu až k výklenku, který je obklopen velkými balvany. Vyskákejte po nich nahoru a použijte satelitní vysílačku. Po přivolání letecké podpory je vaším druhým úkolem nalezení seznamu cílů, na které se chystají teroristé zaútočit. Prostřílejte se až ke vstupu do dlouhého tunelu, který vede do místnosti plné fotografií Bin Ladena. Dál pokračujte do tunelu vpravo a prostřílejte se až na skalní ochoz, který je zakončen malým bunkrem. Seberte mapy a vraťte se do systému tunelů, kterými se budete muset prostřílet až k pancéřovaným dveřím (svítí nad nimi červené světlo), které vedou do další části úrovně.

Ve druhé části se nejprve prostřílejte tunelem vpravo až k výklenku plnému beden. Na jedné z nich totiž najdete PDA se seznamem teroristů. Vraťte se do úvodní haly a pokračujte do protějšího tunelu. Ten je velmi dlouhý a vy se budete muset prostřílet až k první odbočce. Na jejím konci najdete vězení, ze kterého musíte osvobodit hrdinnou americkou vojákyni. Vaším dalším cílem je dvojice blízkých Bin Ladenových spolupracovníků. Prvního z nich najdete v garáži na úplném konci tunelu. Proveďte klasické zatčení a potom se vraťte k odbočce, která vede do jeskyně se zdobenými stěnami. Tunel je zde plný automatických kulometů, takže bez raketometu se daleko nedostanete. Po zatčení druhého teroristy seberte videokazetu, která leží vedle stativů s kamerami. Nakonec projděte pancéřovanými dveřmi k samotnému Osamovi. Jeho zatčením celá hra končí.

Jakub Holý

Viewtiful Joe

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Tahle hra je jednou z nejnapínavějších akčních bojovek všech dob. Je to sice ve staromódním 2D, ale nenechte se odradit, stojí to za zkoušku!

Jasně, ať si je Schwarzenegger klidně guvernérem Kalifornie, my se o náladu bát nemusíme - máme Viewtiful Joea.

Pár hodin s Viewtiful Joem spraví úplně všechno. Ale i když nebudeme počítat rozbolavělý palec, trocha mrzutostí vás stejně asi nemine. VJ je totiž tuhý jako maso ze stoletého velblouda. Ale nedělejte si s tím vrásky, přestaňte zatínat pěsti, zhluboka se nadechněte - my vám z toho pomůžeme.

USKAKOVAT...

Nepřátelé jsou v téhle hře jedním slovem brutální. Když se nenaučíte uskakovat, nenaučíte se už nic - budete mrtví. Jelikož je VJ side scrolling hra, snaha o zlámání levého analogu směrem dolů a nahoru vám umožní regulovat výšku skoku, ať už budete zrovna ve vzduchu, nebo na zemi. Uskakování je snadné, a kromě toho, že se díky němu vyhnete nepříjemné nakládačce, má i jiné výhody.

Úskokem se nejen dokážete vyhnout většině útoků ve hře, ale také tím soupeře dostanete do pozice, kdy na něj budete moci vyrukovat se zničujícím protiúderem. Nepřátelé často spojují své útoky s červeným symbolem smrti (Red Death Symbol). Díky tomu se včas dozvíte, na co se chystají. Pokud se symbol objeví vysoko, sehněte se. A naopak, jakmile ho spatříte nízko, vyskočte.

Úspěšný úskok na chvilku vyvede soupeře z rovnováhy, což by byl hřích nechat jen tak ladem. Takže použijte VFX (nejlepší je zpomalení) a nepříteli namlaťte. Úder ve zpomaleném čase zasazený v okamžiku, kdy nepřítel ještě nepochopil, že jste mu uhnuli (uvidíte terčový kurzor), ho odhodí vě směru úderu. Odkopněte ho na bedny nebo další nepřátele a začněte skládat kombo!

Už jsme říkali, že VFX zpomalení je ta nejlepší schopnost, jakou Joe má, a v kombinaci s úskokem vám poslouží opravdu dobře. Jenže většina střel je rychlejších, než by se vašim očím líbilo, a uskakovat před nimi je spíš o štěstí než o čemkoli jiném. Ale pokud zpomalíte čas, kulky uvidíte a můžete uskočit i před nimi. Má to jeden háček - spotřebujete na to pěknou dávku VFX energie.

VFX SCHOPNOSTI

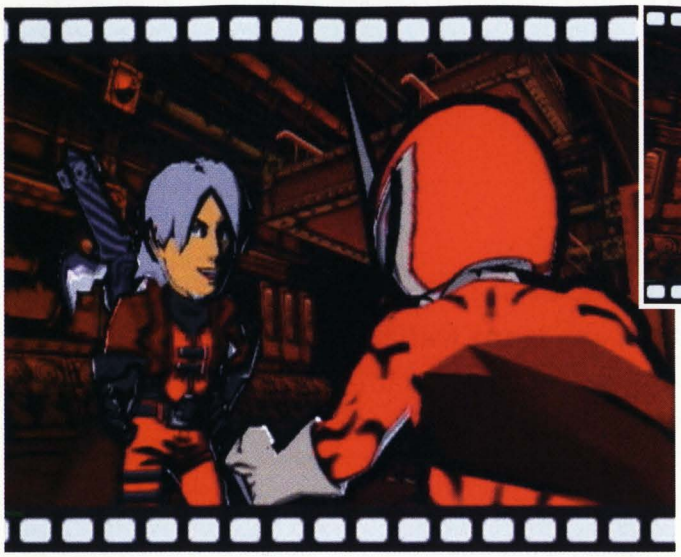
Během prvních dvou epizod VJ se stihnete naučit tři základní VFX schopnosti. Každá z nich má nějakou výhodu, ale každý vás taky bude stát nějakou VFX energii. Když se vám podaří vypotřebovat všechnu VFX energii, vrátí se Joe do lidské podoby, ve které toho svede míň než společensky unavené kuře. Pak vám nezbude než doufat, že ho neodfoukne vítr, dokud se mu neobnoví první sloupek VFX energie.

Energie se naštěstí obnovuje nepřetržitě, nechá toho jen v případě, že budete používat některou z VFX schopoností. Taky můžete sbírat modré lahvičky, které se vysypaly z vašich nepřátel. Těmi si trochu VFX energie doplníte okamžitě. Ještě lepší jsou červené lahvičky, díky nimž na chvilku získáte nevyčerpatelnou zásobu energie.

Pokud se budete chtít dostat přes určitý úkol nebo sejmout určitého nepřítele, musíte k tomu použít odpovídající VXF schopnost. Kromě toho nebude od věci, když budete VFX schopnosti využívat co nejčastěji, jelikož tak získáte extra V body na nákup power-upů *(viz níže)*. Taky se vyplatí vědět, že za každých 50 posbíraných V filmů, získáte extra sloupek VFX energie. Ten vám zůstane až do začádku další epizody.

Zpomalení (L1): První VFX schopnost je tou nejužitečnější z celé hry. Všechno včetně Joa se zpomalí. Kulky si to šinou jako na procházce a můžete je odkopnout nebo odrazit rukou zpátky na nepřítele. Vrtule se okažitě přestanou otáčet a plošiny zpomalí do poklidného ploužení. To vám umožní velmi účinné údery a kopy, a pokud se vám navíc podaří zasáhnout nepřipraveného soupeře, můžete ho odkopnout na další padouchy, a získat tak extra V body.

Mach 1 (R1): Druhá VFX dovednost je pravým opakem VFX zpomalení - všechno včetně Joa se zrychlí. Budete rozdávat bleskové údery, rychleji se dostanete přes nebezpečná území a vrtulové plošiny se díky rychlejšímu otáčení dostanou výše. Pokud Joe za této rychlosti bude dostatečně vyvádět, pravděpodobně chytne! Zůstaňte v klidnu - pálit ho to nebude. Jeho nepřátele však ano. A aby toho nebylo málo, při dostatku útoků za této rychlosti se z Joa stane duch, který zvládá útočit v několika různých směrech. Způsobí tak těžší zranění



a může se i dostat ke zdánlivě nedostupným bednám.

Zoom (pravý analog nahoru): Zoom je asi nejuniverzálnější VFX schopností. Stačí zatlačit na pravý analog a přiblížíte si Joa v celé jeho kráse. Můžete to nakombinovat se zpomalením nebo s Mach 1, ale bude vás to stát dvakrát tolik energie než normálně! Díky téhle schopnosti Joe rozdává bleskově rychlé údery a velmi účinně kolem sebe kope. Pokud během zoomu vyskočíte, můžete v jakémkoli směru použít mocné údery. A když si zazoomujete, až bude Joe ve vzduchu, shodí na nepřátele pod sebou ničivou bombu.

V BODY

V body neslouží jen k tomu, abyste si měli co číst ve výsledkové listině, ale také vám mezi jednotlivými úrovněmi umožňují nakupovat power-upy. Získáte je za rozbíjení beden, sbírání V mincí, mlácení nepřátel a využívání VFX schopností. Používáním komb získáte V známky, které se objevují u levého okraje obrazovky. Čím delší řetězec úderů, tím silnější kombo.

Abyste si to co nejvíc užili, měli byste získat Rock-Ony. Ty vám přidávají násobitele ke kombu a z trochy V bodů jich najednou máte, že nebudete vědět co s nimi. Rock-On získáte tak, že po úskoku použijete zpomalení a konsternovaného nepřítele odkopnete na jeho kumpány. Čím více jich zasáhnete, tím větší násobitel.

Kromě mlácení padouchů jsou extra V body i za ničení beden nacpaných mincemi. Pokaždé, když narazíte na výherní automat, si nejdříve zajistěte pořadí tří mincí, za které je toho opravdu hodně, a teprve pak zkuste kombinaci, za níž je klíč k východu.

Skryté bonusy

- ✗ **Přeskočit video: Pokud budete chtít během hry přeskočit jakékoli video, stiskněte SELECT.**
- ✗ **Hra za Sylvii (Joeova kočka): Dokončete hru v Adult režimu.**
- ✗ **Hra za Alastora: Dokončete hru ve V-Rated režimu.**
- ✗ **Hra za kapitána Blue: Dokončete hru v Ultra V-Rated režimu.**
- ✗ **Odemčení V-Rated režimu: Dokončete hru v Adult režimu.**
- ✗ **Odemčení Ultra V-Rated režimu: Dokončete hru ve V-Rated režimu.**
- ✗ **Odemčení Super režimu: Získejte ve všech úrovních hodnocení V. Spusťte novou hru a zvolte tu samou postavu, se kterou jste dosáhli věčka. V super režimu bude mít postava neomezeně FX.**

HODNOCENÍ

Několikrát za úroveň budete hodnoceni za danou část hry. Hodnotí se podle následujících ukazatelů:

✗ **V body:** za komba a VFX schopnosti

✗ **V obrana:** je založena na tom, kolikrát jste se nechali zasáhnout

✗ **Čas:** jak rychle jste zvládli daný úsek

Obdržíte hodnocení za každou kategorii, a ty se pak zprůměrují. Známka D je nejhorší, zatímco V nejlepší. Jakmile dokončíte epizodu, poskládají se hodnocení za jednotlivé úrovně do celkového skóre, které určuje, kolik dostanete bonusových bodů.

TIPY

Neflákejte se: Používejte VFX dovednosti, jak to jen jde. Nejenže si tím ulehčíte umravňování padouchů, ale taky to vypadá zatraceně hezky a navím tím získáte užitečné V body.

✗ Nenechte se zasáhnout: Nepodceňujte úskoky. Nepřátelé vám mohou ošklivě ublížit, zvláště bossové. Ale musejí se strefit.

✗ Jen ať si začnou: Počkejte na útok nepřátel, uskočte a pak jim ve zpomaleném čase nakopejte. V bodů není nikdy dost.

✗ Neutrácejte zbytečně: V body jsou vzácné. Neplýtvejte jimi na špatné předměty - projděte si část o vylepšeních v tomto článku, abyste věděli, co kupovat.

✗ Zjednodušte si to: Jestli je na vás režim pro dospělé příliš těžký, neostýchejte se vyzkoušet dětský režim. Dostanete k dispozici trochu víc životů, ale hlavně si po jeho dokončení můžete projít režim pro dospělé se všemi power-upy, které jste tu získali!

POWER-UPY

Během hry, ale hlavně mezi úrovněmi dostanete možnost zužitkovat všechny V body, kvůli kterým jste se tak nadřeli. Můžete si za ně nakoupit schopnosti, životy nebo energii.

Prodávané zboží je rozděleno do tří kategorií. Můžete získat výbavu, která zahrnuje předměty na jedno použití a zbraně, jež jakmile použijete, už je nebudete moci vyměnit. Růžová kategorie obsahuje schopnosti, kterým se Joe může naučit. V modré kategorii jsou věci, které se týkají životní energie. Bez téhle skupiny se neobejdete, jelikož jestli má Joe něčeho málo, tak jsou to životy.

Všechny ceny vypsané níže odpovídají cenám při prvním nákupu. Některé z nich lze pořídit jen jednou. Nicméně ostatní (jako život) budou při každém dalším nákupu dražší a dražší.

Zelená znamená výbavu

Cheeseburger (1000 b): Obnovuje jeden život. Není to zrovna výhodná koupě, jelikož za hodně peněž dostanete zatraceně málo muziky.

Shocking Pink (1500 b): Udělejte si vzduchové bomb a kopancem je odpalte. Když to použijete v kombinaci s VFX zpomalením, dosáhnete moc fajnové exploze.

Vumerang (2000 b): Pohyb, díky kterému se z vašeho V emblému stane bumerang. Vumerang se bude hodit až později ve hře. Nemá cenu si ho pořizovat před koncem druhé epizody.

Růžová znamená schopnosti

Sliding (5000 b): Sklouznete po podlaze a kopnete.
Ovládání: ↓ + kop. Tohle má velký význam při skládání mnoha útoků dohromady ve chvíli, kdy používáte VFX zpomalení. Hodí se k tomu, abyste se mohli dostat na nepřátele, kteří jsou jinak mimo váš dosah.

Air Joe (5000 b): Kombo úderu a kopu z výskoku.
Ovládání: Není známo. Není to zrovna žádné terno, kupte si ho až později ve hře.

Redhot Kick (8000 b): Kop z výskoku.
Ovládání: ↓ (během výskoku) + kopJedná se o šikmý kop při seskoku, ale není tak účinný, jak by mohl být. Jakmile získáte zoom, bude vám úplně k ničemu.

Mach Speed 2 (10,000 b): Objeví se až čtyři vaše kopie, které se pohybují v Mach 1.
Ovládání: Není známo. Hodí se pro případ, že byste chtěli získat růžové bedny umístěné na pozadí. Pokud tak učiníte ještě zpočátku, otevře se vám celý nový svět vylepšení.

Viewtiful Forever (20,000 b): Úder, který zraní všechny nepřátele na obrazovce.
Ovládání: Během zpomalení uskočte před útoky a použijte zoom.. Jeden z nejlepších power-upů ve hře. Změní ostatní údery čerpající V energii na mocný útok. Kupte si ho, až budete mít VFX Turbo Charger, ale učiňte tak co nejdříve.

Ukemi (30,000 b): Snižuje zranění při zásahu na minimum.
Ovládání: Předtím, než dopadnete, zoom. Hodí se na snížení zranění Joa a udržení příznivého V hodnocení obrany. Zpočátku není nezbytný, ale hodí se.

VFX Turbo Charger (30,000 Pts): Zdvojnásobuje rychlost obnovování VFX energie.
Ovládání: Není známo. Asi nejužitečnější ze všech power-upů. Kupte si ho hned, jak si to budete moci dovolit.

Modrá znamená život

Life (10,000 b): Maximální úroveň života se zvedne o jedno srdce. Jeden z nejlepších power-upů.

Take 2 (10,000 b): I když přijdete o všechny životy, nic nekončí.Pokud se během hry náhodou potkáte se smrtí, doplní tenhle power-up okamžitě vaše životy. Hodí se zejména pro souboje s bossy.

L.I.V. (1000 b): Joe získá jeden život navíc.Také velmi užitečná věcička pro souboje s bossy. Odložte její nákup až na později, jelikož čím víc jich spotřebujete, tím budou dražší.

NÁVRHY

Se všem těmi možnostmi se může stát, že se ve hře zpočátku moc nevyznáte. Takže pro vás máme několik návrhů.
Life: Ačkoli je *Joe* docela tvrďák, nepohrdnete jakýmkoli životem navíc. Více životů totiž znamená méně otravného opakování úrovní. Pokud si koupíte Life, doplní se automaticky všechna jeho srdce. Takže je úplně zbytečné se nejdřív nacpat hamburgerem a pak si na to koupit Life. Po každém nákupu se jeho cena zvedne, ale po první úrovni byste měli mít dost bodů na to, abyste si pořídili alespoň dva.
Sliding: Tenhle power-up je téměř nezbytností, jelikož umožňuje během zpomalení času skládat komba. Protože je tohle jediný power-up, který je na začátku dostupný, měli byste k němu přidat ještě nějaké údery... a získat tak více V bodů.
VFX Turbo Charger: Abyste ho získali, budete muset projít první úrovní bez jediné porážky, ale stojí to za to. Jelikož VFX je nejsilnějším faktorem, který rozhoduje o vašem úspěchu, pořiďte si Turbo co nejdříve.

OTÁZKY & ODPOVĚDI

Jak nejrychleji získat pořádnou sumu V bodů?Čím lepší budete ve skládání komb, tím více získáte V bodů. Začněte každý útok tím, že nepříteli uhnete. Pak několikrát za sebou udeřte, aby se vám přičítaly V body. Přejděte do zpomaleného času a začněte mlátit padouchy. Snažte se vyhnout tomu, aby nepřátelé zasáhli sebe navzájem, protože v tom případě se vám nezvyšuje násobič. Rozdejte co nejvíc ran ve vzduchu a pak se postarejte o zbytek. Až začnou vaše oběti padat k zemi, naberte je znovu. Získejte tolik šťávy, kolik jen to půjde, abyste si co nejvíce prodloužili akční náladu.

Také můžete jednu úroveň opakovat znovu a znovu a nechávat se úmyslně zabíjet, abyste získali co nejvíce V bodů a příležitostí na pořádné kombo. Nejvíce se nabízí první úroveň, jelikož tak si budete moci koupit silné power-upy hned na začátku, a značně si tak vylepšíte šanci na úspěch.

Který power-up bych si měl koupit jako první? Co nejdříve byste si měli koupit několik Life. Také Sliding se kvůli skládání komb hodí už zpočátku hry. Hned, jak si to budete moci dovolit, sáhněte po VFX Turbo Charger, jelikož je prostě nejdůležitějším power-upem ve hře.

Nedaří se mi dvojitým skokem dostat ke krabici s V filmem. Nějaký návrh? Zpomalte čas a na nepřítele, který je pod předmětem, na nějž nemůžete dosáhnout, použijte spodní úder. Všechny V filmy lze získat tak, že je zásahnete odmrštěným nepřítelem.

Na pozadí jsou nějaké růžové bedny, ale nemůžu se k nim dostat. Nějaký návrh? Použijte na nepřítele kombo několika úderů v Mach 1. Uvidíte kopie sebe sama, jak ty bedny rozbíjejí a vybírají jejich obsah. Pokud není nablízku nikdo, koho byste na to využili, vyrukujte s údery v Mach 1 na nějakou bombu. Abyste si zvýšili šanci na úspěch, použijte k tomu ještě Mach Speed 2.

Jak se nejlépe vypořádat s helikoptérou v první epizodě?
Jakmile z vrtulníku začnou vyskakovat padouši, jednomu z nich uhněte, zpomalte čas a odkopněte ho zpátky do helikoptéry. Když už budete v tom, můžete také odrazit zpět nějaké kulky a rakety. Abyste maximalizovali poškození stroje, zajistěte, ať vybuchne během zpomalení času.

Jak nejlépe zabít Charlese III z první epizody?
Když Charles shodí krápníky, vyhněte se jim, zpomalte čas a spodním úderem odpalte jednu z těch špičatých věcí zpátky na Charlese. Až spadne na zem, dorazte ho několika údery ve zpomaleném času.

Jak nejlépe zabít Hulka Davidsona ze druhé epizody?
Počkejte, až Hulk rozhoupe svoji sekeru, vyhněte se jí, použijte zoom a obšťastněte ho několika údery. Až se bude napřahovat, dvojitým skokem mu uhněte a pak jen sledujte, jak se rozcákne o zeď. Jakmile bude omráčený. Pužijte zoom a bušte do něj tak dlouho, dokud nechytnete a nespálíte ho. Taky můžete zpět odrazit jeho rakety a explozi umocnit zpomalením času.

Jak nejlépe zabít Grana Bruce ze třetí epizody?
Uskakujte mu, až mu z toho hrábne, bude lítat a snažit se vás sežrat. Až se zastaví, aby si doplnil zdraví, naběhněte na něj, použijte zoom a bušte do něj jako šílení. Jakmile ten úchylný žralok vyvolá všechny miny, můžete mu jednu z nich odpkopnout do tlamy, zpomalit čas a odpálit ji.

Jak nejlépe zabít druhého Joa ze čtvrté epizody?
Jděte za Joem všude, kam se hne. Když ho budete neustále zaměstnávat, nebude moci začít s těmi svými vylomeninami. Kdykoli se dostanete až k němu, poouužijte zoom a zmlaťte ho.

Star Wars Battlefront

INFO

■ **VYDAVATEL:** Pandemic St. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-32
■ **VÝROBCE:** LucasArts ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

I přes zjevný arkádový nádech to vypadá na obstojné válečně strategické jádro.

A znova se ocitáte uprostřed konfliktu Galaktické impérium versus Povstalecká aliance...

CLONE WARS

1.1 The Battle of Naboo

První bitva kampaně Clone Wars je ideální pro seznámení s principem hry. Bojujete na straně CIS a vaším úkolem je vyhladit armádu Gunganů. Celá mapa je velmi přehledná a cíle jsou jasně stanovené. Z počátku vám doporučujeme hrát za pilota a začínat na jižním spawnpointu. Zde totiž najdete dvojici AAT, které znamenají pro jednotky CIS jednou výhodu. Jako první cíl si zvolte zpočátku neutrální spawnpoint ve středu mapy, protože jeho obsazením získáte hned na začátku bitvy taktickou výhodu. Pak obsaďte východní spawnpoint, čímž zabráníte protivníkům v útocích do vašeho boku. Nakonec se musíte vrhnout na nejsevernější spawnpoint, který je hlavní líhní Gunganů. Zpočátku na něj ale nemůžete útočit v AAT, protože protivníci používají neproniknutelný štít. Toho se zbavíte tím, že zničíte oba generátory štítu nesené Fambaasy. Pak mohou AAT dokončit dílo zkázy.

1.2 Rebellion on Theed

Tato bitva se odehrává ve městě a zpočátku vám může připadat dost nepřehledná. Jako první spawnpoint vám doporučujeme Plaza na západě. Zde totiž najdete 2 AAT, které dokáží snadno ovládnout bojiště. Naskočte do jednoho z nich a pokuste se útočit směrem na jih. Ovládněte Office a pokračujte dál směrem ke středu mapy. Velmi účinnou taktikou je totiž pokusit se povstalce obklíčit. Pokud se vám podaří postupně obsadit všechny jižní spawnpointy, tak máte téměř vyhráno. Povstalci se sice pokusí zaútočit na některý z vašich původních spawnpointů, ale žádný z nich by neměli udržet. A pokud na ně nepřestanete útočit z jihu, tak musí zákonitě prohrát celou bitvu.

1.3 Aggressive Negotiations

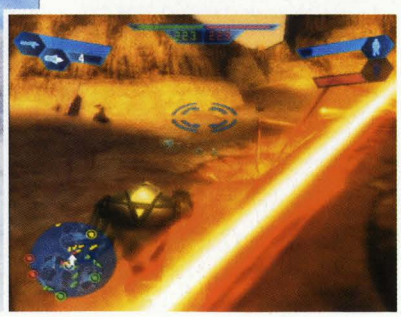
Před vámi je velmi jednoduchá bitva. Tentokrát totiž máte naprosto bezchybnou výchozí pozici, která vám téměř nedovoluje bitvu prohrát. Vaše spawnpoitny totiž obklíčují vesnici vašich protivníků, kteří se musí bránit útokům ze všech stran. Pokud si chcete zalétat, tak si na začátku zvolte jižní spawnpoint, u kterého jsou umístěny dvě stíhačky. On je vůbec útok z jihu docela lákavý. Zvlášť pokud dáváte přednost boji z dálky. Stačí dostat se do jedné z jižních budov, ve kterých jsou umístěny jednotky pro údržbu droidů. Pak zaujměte pozici u okna a svou střelbou podporujte útok ostatních. Vaše jednotky jsou zde velmi aktivní, takže můžete nechat obsazování spawnpointů klidně na nich. Navíc vám zde pomáhá Count Dooku, což je opravdu velmi silný bojovník.

1.4 The Battle of Geonosis

V této bitvě dojde ke změně stran a vy si nově vyzkoušíte, jaké je to bojovat na straně klonů. Vaší prioritou by na začátku mělo být zničení tří nepřátelských lodí, které najdete na severním konci mapy. Nejrychlejší asi bude zvolit si pilota a na jižním spawnpointu naskočit do jedné z výsadkových lodí. Vezměte si s sebou pár vojáků, kteří vám budou dělat střelce, protože jinak výsadkovou loď plně nevyužijete. Doleťte k lodím, které můžete ze vzduchu pohodlně zničit. Protivníci si vás totiž ve výsadkové lodi nebudou prakticky všímat. Až zničíte všechny tři rakety, tak se můžete pustit do boje. Pro ten je naprosto ideální obrovský AT-TE, který se může snadno stát pánem bojiště. Je sice pomalý, ale pokud budete poctivě ničit nepřátelské raketometčíky, tak byste měli přežít opravdu hodně dlouho. Při boji se soustřeďte hlavně na dobití dvou malých bunkrů, které jsou umístěny na skaliscích po stranách hory. Bunkry jsou totiž vybaveny děly, která mohou být velmi nebezpečná. Pokud bunkry dobijete a obsadíte děla, máte bitvu téměř vyhranou.

1.5 The Assault on Kamino

Zde by měl být vaší největší zbraní nový Jet Trooper. Je to voják vybavený jetpackem a velmi účinným EMP Launcherem, který zničí většinu droidů na jeden zásah. Sice nevydrží moc zásahů, ale může působit jako záškodník, který protivníka napadá zezadu. Jeho rychlého přesunu využijete hned na začátku bitvy, kdy se strhne ukrutná řež o neutrální spawnpointy. Snažte se obsazovat je směrem od jihu, protože útočit přímo na střed by byla sebevražda. Jednotky CIS začínají na severu a než se dostanou na jih, tak můžete zaujmout obranné postavení. Až odrazíte jejich první útočnou vlnu, tak se pokuste postupovat směrem na sever. Nepodceňujte ale možnost



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Skákání
Kolečko » Skrčení
Čtvereček » Nabíjení
Trojúhelník » Vstup do vozidla
R1 » Primární střelba
R2 » Výběr primární zbraně
R3 » Zoom
L1 » Sekundární střelba
L2 » Výběr sekundární zbraně
SELECT » Mapa

nepřátelského útoku směrem na východ. Vaší základnu musíte udržet za každou cenu, protože jinak je bitva ztracená.

1.6 Mountaintop Defenses

Na zamrzlé planetě Rhen Var vás čeká další bitva s podporou těžké techniky. Navíc zde máte na výběr dva hlavní směry, kterými můžete k nepřátelské základně postupovat. První cesta vede po rozlehlé jižní plošině, kterou by měl ovládnout váš AT-TE. Vaši spolubojovníci se většinou do řízení tohoto monstra nehrnou, takže je to většinou na vás. A pokud se AT-TE dostanete na dostřel nepřátelských spawnpointů, tak je opravdu velmi platným pomocníkem. Druhá cesta vede skrz ledové jeskyně. U jejich východu sice bývá hodně horko, ale pokud se vám podaří projít, tak se dostanete droidům do boku. A určitě chápete, že vaší prioritou by mělo být zabrání jednoho ze spawnpointů přímo v nepřátelské základně. Pokud totiž dokážete obsadit obranné věže a spawnpoint udržet alespoň minutu, tak droidům nabouráte celý plán bitvy a vrtkavá štěstěna by se měla nakonec přiklonit na vaší stranu.

1.7 The Battle of Kashyyyk

Po dobývání následuje velmi nepříjemná a obtížná bitva, ve které budete muset pro změnu bránit pobřeží před nepřátelským výsadkem. CIS má ve výzbroji těžkou techniku a neváhá jí použít. Navíc vás může napadat na velmi široké frontě, takže se připravte na to, že budete mít po celou dobu pocit, že bojujte proti značné přesile. Zkrátka je to závěrečná bitva se vším všudy.

Nyní něco ke strategii. Pokud ztratíte jeden ze spawnpointů přímo na pobřeží, tak ho musíte co nejrychleji dobýt zpět. Pokud se totiž droidi zabydlí na pobřeží, tak už je do moře nezaženete. Obzvlášť důležité je nenechat droidy držet spawnpoint uprostřed pláže. Při odrážení útoků máte naštěstí možnost využít plošiny, které se tyčí nad oběma moly. Na nich najdou uplatnění hlavně odstřelovači, pro které to bude hotový ráj. Pokud se rozhodnete hrát jako jeden z nich, tak doběhněte až na nejvzdálenější konec plošiny a střílejte droidy zezadu. Využití pevných kanónů vám bohužel nemůžeme doporučit, protože se v nich prostě neudržíte.

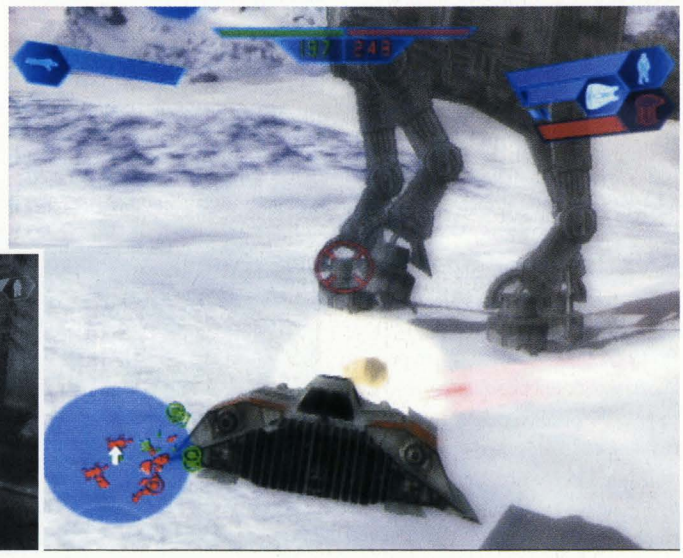
GALACTIC CIVIL WAR

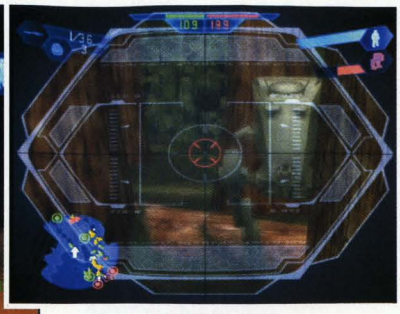
2.1 Desert Extermination

První bitva občanské války je díky členitému terénu dost nepřehledná. Navíc zde stojíte hned proti dvěma stranám najednou, takže by se mohlo zdát, že půjde o těžkou bitvu. Opak je ale pravdou. Impérium má k dispozici těžké zbraně, proti kterým by rebelové neměli mít šanci. Obzvláště vám doporučujeme začínat na východním spawnpointu, u kterého najdete hned dvojici těžkých AT-ST. Na tyto těžké chodící tanky nemají rebelové a Tuskeni čím odpovědět, takže se rázem stanete pány bitevního pole. Obzvlášť když budete mít vzdušnou podporu, která vás zbaví obtížných X-Wingů. Musíme vás ale upozornit na jednu zvláštnost této bitvy. Zhruba ve středu mapy má hnízdo Sarlacc, který se s nikým nemazlí. Pokud se jakýkoliv pěšák dostane do jeho dosahu, tak to má jednoduše spočítané. Pořadí, ve kterém budete útočit na nepřátelské spawnpointy, není důležité. Rozhodně byste se ale měli zpočátku soustředit jen na jednu z frakcí. Pokud totiž například zničíte nejprve rebely, tak už s Tuskeny nebudete mít téměř žádnou práci.

2.2 Siege of Mos Eisley

Druhá bitva se odehrává ve známém městě Mos Eisley. Zde vám jako postavu jednoznačně doporučujeme jednotku Dark Trooper. Jde o nový typ jednotky, který může díky svému jetpacku klidně přeskakovat malé budovy, mezi kterými by jste se jinak jen těžko orientovali. Navíc můžete klidně zůstat na některé ze střech a napadnout rebely seshora (počítačem ovládaní protivníci si vás díky tomu často vůbec nevšimnou). Velmi důležitá je tato taktika například při dobývání spawnpointu Hangar, který je obehnán vysokou zdí. Pokud se vám





podaří vyskákat na tuto zeď, můžete rebelům vpadnout do zad a několika dobře mířenými granáty pak zcela rozmetáte jejich obranu, která je zde jinak téměř nepřekonatelná. A nakonec ještě jedna strategická rada. Nejprve se pokuste obsadit jihovýchodní spawnpoint rebelů. Díky tomu zcela ovládnete celou východní část města a většina bojů se přesune na hlavní třídu v jeho severní části.

2.3 Sabotage at Rhen Var

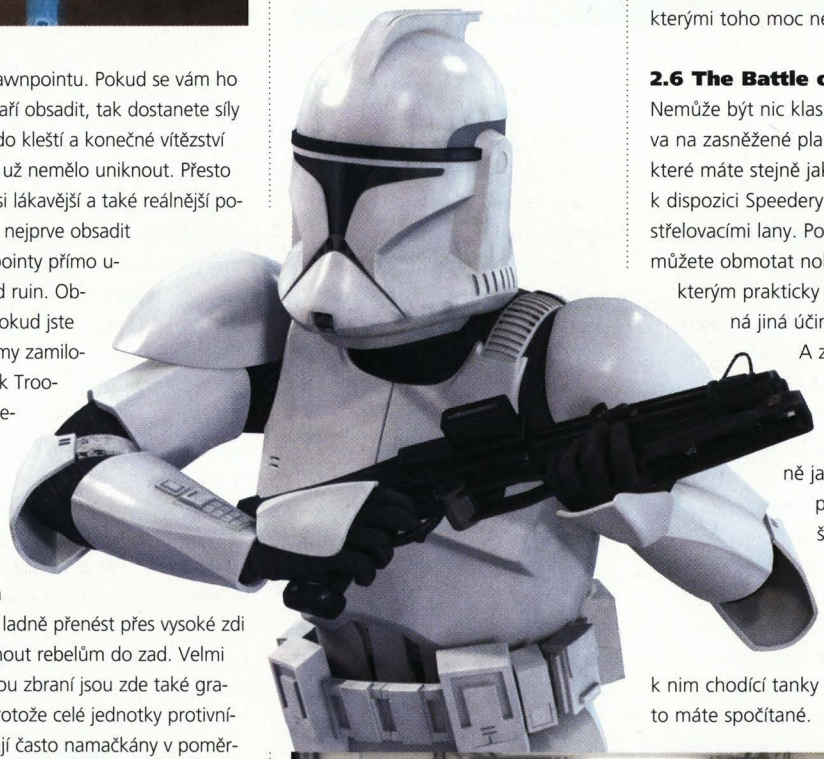
Také tato bitva je opět ideálním místem pro nasazení Dark Trooperů. Terén je zde velmi členitý a několik spawnpointů je dosažitelných jen po úzkých můstcích, které mohou být velmi efektivně bráněny. To ale není pro Dark Troopera žádná překážka. Například na nejsevernější spawnpoint můžete nečekaně vyskočit ze strany a rebelové si vás ani nevšimnou. Dalším užitečným povoláním je zde Pilot, protože může opravovat dělové věže, které jsou na této mapě zpočátku zničené. A díky nepřítomnosti těžké techniky jsou zde dělové věže tak důležité, že mohou znamenat výhodu, která rozhodne bitvu ve váš prospěch (ale dejte si pozor na odstřelovače).

2.4 Assault on Yavin 4

Trosky chrámu na Yavinu 4 vám poslouží jako ideální bitevní pole. Pokud jste ale příznivci použití těžší techniky, tak si ani zde moc zábavy neužijete. Můžete sice využít dvojici AT-ST, ale ty vám budou platnými pomocníky jen při dobývání nejjižnějšího spawnpointu. Pokud se vám ho ale podaří obsadit, tak dostanete síly rebelů do kleští a konečné vítězství by vám už nemělo uniknout. Přesto je ale asi lákavější a také reálnější pokusit se nejprve obsadit spawnpointy přímo uprostřed ruin. Obzvlášť pokud jste si jako my zamilovali Dark Troopery, kteří se díky svým dlouhým skokům mohou ladně přenést přes vysoké zdi a vpadnout rebelům do zad. Velmi užitečnou zbraní jsou zde také granáty, protože celé jednotky protivníků bývají často namačkány v poměrně stísněných prostorách. A takový dobře mířený granát dokáže zlikvidovat klidně celou jednotku najednou.

2.5 The Fall of Yavin 4

Uprostřed války měníte strany a přidáváte se k rebelům. Bohužel k tomu dojde zrovna na mapě, kde disponuje impériem nepříjemnými AT-ST. A díky otevřenému terénu se před nimi nikam neschováte. Nezbývá tedy než se s tím smířit a pustit se do nerovného boje. Vaší jedinou šancí, jak zamezit imperiálním vojákům ve využití těžké techniky, je použít jedno z rychlých vznášedel na přesun do jihovýchodního rohu mapy. Odtud se pak probojujte po úzké skalní římse až k nejjižnějšímu spawnpointu, který je umístěn nad hlavní imperiální základnou. Pokud se vám podaří tento spawnpoint zabrat, tak dostanete protivníky do tolik oblíbených kleští. A pokud následně obsadíte asi nejlépe opevněný spawnpoint nazvaný Fountain, tak máte bitvu prakticky vyhranou. Imperiálním vojákům totiž zbude jen pár spawnpointů ve středu mapy, se kterými toho moc nezmůžou.



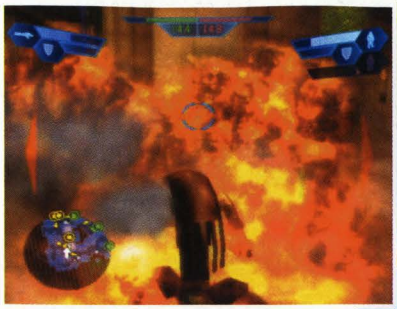
2.6 The Battle of Hoth

Nemůže být nic klasičtějšího než bitva na zasněžené planetě Hoth, ve které máte stejně jako ve filmu k dispozici Speedery vybavené vystřelovacími lany. Pomocí těchto lan můžete obmotat nohy AT-AT, proti kterým prakticky neexistuje žádná jiná účinná zbraň. A zbavit se jich musíte, protože vaším hlavním úkolem je stejně jako ve filmové předloze bránění štítových generátorů. Ty jsou umístěny v blízkosti hangáru a pokud se k nim chodící tanky dostanou, tak to máte spočítané.

Pokud si chcete tento unikátní postup s obmotáváním nohou vyzkoušet na vlastní kůži, tak si jako spawnpoint zvolte hangár, ve kterém na vás vždy nějaký ten Speeder čeká. Nezapomeňte si ale přivolat jednoho z počítačem ovládaných vojáků, který vám bude dělat zadního střelce. Jako pilot totiž nemůžete lano vystřelit, a žádné obmotávání by se tedy nekonalo. Pokud je zadní střelec na svém místě, tak doleťte do těsné blízkosti obrovského AT-AT a zatáhnutím za pravý analog použijte aerodynamickou brzdu. Díky snížené rychlosti můžete kolem AT-AT pohodlně kroužit a čekat, až se podaří vašemu střelci zasáhnout jednu z nohou chodícího tanku. Po změně pohledu kamery nepřestávejte kroužit, dokud se AT-AT neskácí.

2.7 The Liberation of Cloud City

Bitva odehrávající se v Cloud City vyžaduje poměrně dost taktického uvažování. Je zde totiž spousta možností, jak protivníka vymanévrovat. Také jde o hotový ráj pro odstřelovače, protože obrovské nádvoří ve středu mapy je krásně přehledné a jeho okolí vám nabízí spoustu vhodných pozic, ze kterých vás vaši protivníci jen tak nedostanou. Pokud totiž nebojujte proti dalšímu odstřelovači, tak budete v horních patrech města mimo efektivní dostřel vojáků na nádvoří. Ale radši se budete věnovat postupu, který by měl vést ke spolehlivému úspěchu.



Začínejte v jihozápadním rohu mapy, odkud vede dlouhá a přímá chodba k jihovýchodnímu spawnpointu. V této chodbě se většinou strhne nepřehledná bitva, ve které je nejplatnější zbraní starý dobrý granát. Pokud protivníci ztratí o boj v chodbě zájem, tak proklouzněte k jejich spawnpointu a obsaďte ho. Počítač se většinou soustředí na útoky vedené směrem do středu mapy, takže můžete postupně obsadit celý ochoz. Ten vede až k severovýchodnímu spawnpointu, který by tedy měl být vaším dalším cílem. Jakmile je celý ochoz váš, tak máte vyhráno. Protivníci se totiž začnou shlukovat na nádvoří a tam je seshora snadno rozstříláte. Mají tam sice spoustu obranných věží, ale ty jim ve výsledku nebudou nic platné.

2.8 Battle in the Clouds

A je zde další bitva, ve které si do sytosti užijete taktizování. Například středový spawnpoint je na této mapě strategicky velmi důležitý, protože v prvním patře středové plošiny najdete dvojici velkých laserových děl. Ty v této bitvě neslouží jako zbraň proti pěšákům, ale spíše jako zbraň protiletadlová. Letadla jsou v této bitvě vůbec velmi důležitá. Nejen že je můžete využít k ostřelování nepřátelských vojáků, ale jde také o dopravní prostředek, který vám umožňuje provést výsadek v týlu nepřítele. Tyto výpady jsou velmi nebezpečné a pokud se vám podaří jeden ze spawnpointů v týlu nepřítele udržet, tak získáte nezanedbatelnou taktickou výhodu. A o to tu přeci jde.

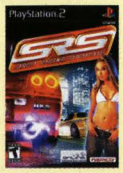
2.9 The Battle of Endar

Poslední bitva kampaně se odehrává v zarostlé džungli, ve které vás čeká bitva hodná závěru celé války. Uplatníte zde prakticky jakékoliv taktické postupy, které vás napadnou. Například velkou výhodou rebelů jsou malá vznášedla (najdete je u dvou nejjižnějších spawnpointů), na kterých můžete podél okraje mapy vpadnout imperiální armádě do zad. Ono to vlastně bude nutné, protože vaším hlavním úkolem je zničit generátor štítu, který je umístěn v bunkru na severním konci mapy. Jako postavu si zvolte Wookie, který má jako sekundární zbraň účinnou bombu. Generátor štítu totiž vydrží tolik zásahů, že by vám jinak jeho ničení zabralo neúměrně času. Jinak je zde velmi prospěšnou postavou také odstřelovač, který může zaujmout vhodnou pozici na jedné z dřevěných plošin. Neztratíte se zde ovšem také s raketometčíkem, který musí ničit imperiální AT-ST.

Jakub Holý

Street Racing Syndicate

INFO



■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 2
■ **VÝROBCE:** Eutechnyx ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Poměrně solidní arkádové závody, jejichž jediný „problém" je vážná konkurence. Je to skvělé, ale *Burnout* to prostě není.

Můžete mít účes jako Vanilla Ice a hovořit jako černoch z Bronxu, ale dokud si nepřečtete náš návod, nebudete dost cool na pouliční závody!

Nadupaná techno hudba, svítící tyčinky, nebezpečné ulice a sexy dívky. To všechno je nezbytnou součástí pouličních závodů, které jsou tak peprné, až se vám z toho zatočí hlava. Pokud tedy nechcete prohrát, budete potřebovat pár rad od profesionálů, kteří mají na svých bicepsech vytetované logo TipStationu!

ZÁKLADY

Učit se, učit se

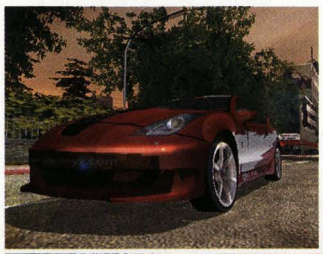
Máte-li velké problémy udržet se na silnici, vězte, že klíčem k úspěchu (a tady asi neřekneme nic překvapivého) je kontrola vozidla. Zkrátka každé zatočení musíte vyrovnat stisknutím opačného směru. Pokud tedy zatáčíte doleva, musíte zatočit doleva a zároveň škubnout autem doprava na D-padu nebo analogové páčce, takže se vaše auto nepřetočí až do hodin.

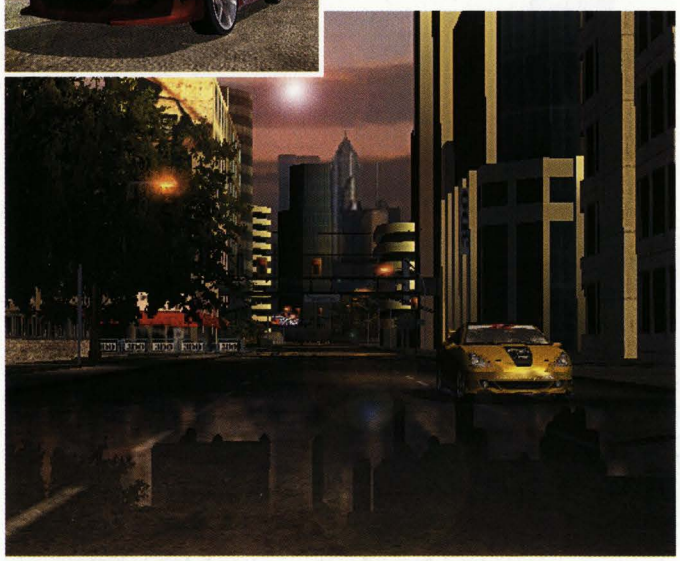
Udržujte rychlost

Jednou z věcí, které řada hráčů asi nechápe, je skutečnost, že ačkoliv jde o ilegální pouliční závody a videohru, neznamená to, že byste nemuseli brát zřetel na ostatní auta na silnici. Právě naopak! Používejte dopravu k likvidaci vašich protivníků - pokud jste těsně vedle sebe, zkuste ho jednoduše natlačit do civilních aut, které jedou vedle v protisměru. Můžete tím hodně získat, ale pozor, nepřežeňte to.

Pozor, zákruta!

Pokud se blížíte ke skutečně prudké zatáčce, je vhodné používat D-pad nebo analogovou páčku jen POSTUPNĚ. Pokud uděláte náhlou a ostrou změnu směru, pak je vhodné v průběhu prudké zatáčky lehce brzdit, nebo alespoň sundat nohu z plynu.





Prachy jsou prachy

Když už jste se dali na pouliční závody, chtělo by to vydělat nějaké peníze, abyste si mohli koupit vylepšení pro svá auta. Nezapomínejte ale, že tu je mnoho způsobů, jak prachy utratit - nejen že tu můžete své auto vylepšovat, ale musíte ho i opravovat, zkrášlovat a platit vstupní poplatky na závodech. Nikdy tedy neutrácejte všechny peníze najednou, ale nechte si nějakou zálohu pod polštářem.

Respekt

A ještě jednou. Když už jste se dali na pouliční závody, vaším cílem by mělo být vybudovat si určitou reputaci, neboli respekt. A ten si nemůžete koupit, ten musíte získat. Zkuste vyhrát prvních pár závodů, udělat dojem na roštěnky a předvést pár žhavých manévrů, které ostatní zaujmou. Pak už můžete vyzvat k závodu lidi, kteří jsou na ulicích kápové - a tady hra začíná být opravdu zajímavá.

Opravář

Po každém závodě, kterého se zúčastníte, byste si měli auto nechat opravit. Samozřejmě jen v případě, že na to máte dostatek peněz, protože se to občas může prodražit - na začátku vás taková oprava slušně poničené káry může přijít až na 1500 dolarů. Pokud ty prachy máte, určitě se nerozpakujte je za opravu utratit. Výkon auta jeho stav pochopitelně značně ovlivňuje a s poškozeným budete mít další jízdu o mnoho těžší.

Smyk

„Smykování" je smyslem života ve *Street Racing Syndicate*. Proto že vám umožňuje projet zatáčky rychleji, nemluvě o tom, že tím získáte důležité Respect body. Samozřejmě to je obtížnější než běžný průjezd, ale způsobů je hned několik. Trénujte a zkoušejte, vyplatí se to. Občas se také vyplatí trochu nechat auto poškodit i za cenu následných výdajů. Ať už jde o to „šťouchnout" lehce do soupeře nebo se „svést" po hrazení - sice vás to zpomalí, ale zase budete mířit ve správném směru.

Vytuňte to

Se svou károu můžete dělat neuvěřitelné věci - přidat mu rozličné vylepšení, zvýšit výkon a v online režimu ho „vsadit" do závodu proti soupeřovi. Dokonce ho můžete prodat a koupit si v Car Showroomu něco nového. Ať už je to cokoliv, vždy mějte na paměti stav svého bankovního účtu. Neradi byste určitě v jednom závodě přišli o všechno. Nakonec je tedy docela dobře, že u nás ten internet není přes PS2 tak rozšířený.

Girls, Girls, Girls

V jiných hrách si odemykáte bonusová auta, fotografie nebo třeba obálky časopisů, *Street Racing Syndicate* je však snadno trumfuje. Tady totiž získáváte srdce krásných dívek. Vynechali jsme tedy přesný návod na hlavní režim Story (jde o závodní hru, tak co také radit a navíc by to bylo příliš dlouhé) a soustředili se na rady, jak získat sličné dívky. Tak jen do toho, čekají jen na vás.

Courtney - Pursuit Challenge

V tomto úkolu musíte následovat auto, aniž byste do něj nabourali, ale

zároveň musíte zůstat v jeho těsné blízkosti. Není to nic těžkého, obzvláště, když máte pod zadkem auto s výkonem kolem 500 koní. Jen prostě zůstaňte poblíž a pokud zabrzdí, lehce zabrzděte i vy. Pojedete skrz tunel a celý úkol obsahuje jednu jedinou těžkou zatáčku a pár středně obtížných ve velké rychlosti.

Aiko - Jump Challenge
Další jednoduchá mise. Prostě se jen rozjedete, co nejrychleji to jde, a až uvidíte blížící se tunel, dupněte na to a skočíte. Pokud tím nevyhrajete úkol, prostě pokračujte na konec tunelu, otočte se a vraťte se na rampu znovu.

Sasha - Respect Challenge
Zde je třeba získat příslušný počet Respect bodů v daném čase. Máte jednu minutu na získání 35 bodů, zkuste tedy ostře zatáčet nebo zasmykovat. Pokud najdete místo, kde vám to jde lépe než jinde, prostě se otočte a využijte ho. Smyky tu jsou klíčem k úspěchu, takže je snad budete mít už dávno naučené.

Flo - Checkpoint Run
Flo chce abyste se včas dostali do checkpointů - na oplátku vám ukáže pár sexy pohybů. Tento úkol je (stejně jako všechny ostatní „Checkpoint Runy") v zásadě jednoduchý. Máte tu 10 stanovišť, které musíte projet během 1 minuty a 25 vteřin. Řiďte se podle mapy v levé části obrazovky a neměli byste mít problémy.

Angelica - Challenge
Úkol Angelicy je podobný jako úkol Courtney - musíte následovat auto, aniž byste do něj nabourali. Musíte zůstat blízko, ale ne příliš blízko, obzvláště v zatáčkách. Pokud začne zpomalovat, spíše dejte nohu z plynu a nepoužívejte brzdu. Projedete skrz garáž, kde bude třeba udělat pár rychlých manévrů.

Linda - Respect Challenge
Zde je třeba získat 30 bodů za 30 vteřin. Tedy hodně rychle - zkuste se na krajnici dostat na dvě kola. Pak by to mělo být i v tomto šibeničním termínu reálné.

Kaila - Checkpoint Challenge
Opět musíte protnout každý checkpoint v určeném časovém limitu a použijte při tom mapu na spodní levé části obrazovky. Jeďte dopředu k první, pak zvolte ten napravo. Vraťte se k okruhu k dalšímu a hned ještě čtvrtému. Další dva následují hned po sobě a zbytek už určitě zvládnete.

Neferteri - Challenge
Trochu divné jméno, ale úkol je snadný. Všechno, co tu musíte udělat, je dostat se včas do checkpointu a vydat se zpátky. Na mapě uvidíte, že je cíl přímo před vámi, takže jeďte dopředu, pak doleva, kdykoliv přijedete na rozcestí, a pokračujte k cíli, odkud se vraťte zpátky.

Meriah - Checkpoint Run
Jeďte dopředu po pravé straně, čímž se dostanete skrz několik ze 16 checkpointů, které tu musíte projet. Na ulici doprava a dovnitř garáže, za ní pak hned zase doprava a lehce zatočte ještě jednou doprava. Dostaňte se zpátky na silnici a otočte do přímo do ulice, na které jsou checkpointy pěkně vyrovnané (viz mapa). Takto by vám mělo zbýt minimálně 20 vteřin.

Natasha - Checkpoint Run
Opět je třeba projet pár checkpointů ve správném pořadí, je to hodně podobné předchozím jízdám. Prakticky všechny checkpointy jsou na jedné „skupině" silnic a jen několik málo je jinde. S kontrolou mapy by to měla být hračka.

Tila - Scatter Challenge
Nový druh závodu, kde musíte sebrat 13 předmětů. Ty bohužel nejsou tak „vyrovnané" jako v závodech Checkpoint Run, ale cíl je stejný - přejet přes dané místo na mapě a vydat se k dalšímu. I tady kontrolujte mapu v levé části obrazovky a pokud na správných (tedy dlouhých rovinkách) místech použijete boost, mělo by vám zbýt hezkých pár vteřin.

Cherie - Challenge
Cherie je sympatická blondýna, která po vás chce cestovat z jednoho místa na mapě k checkpointu a pak zpátky. Je to celkem jednoduché, checkpoint je jen o pár ulic dál za zatáčkou. Rychle tam a hned zase zpátky.

Francine - Scatter Challenge
Otočte se a vydejte se ulicemi vstříc checkpointům, které vidíte přehledně na mapě. Tentokrát se

nachází v rozích ulic a v těžce dosažitelných místech, zato jsou všechny ve stejné oblasti.

Sharon - Pursuit Challenge
Sharon po vás chce totéž, co už pár jejích kámošek dříve - abyste následovali auto, nebyli moc pozadu a samozřejmě do něj nenabourali. Tentokrát je ovšem auto velmi rychlé a po chvíli je těžké mu stačit. Vyhněte se brždění, na všech rovinkách používejte boost a střihejte každou zatáčku. Snažte se mít připraven boost, kdykoliv potřebujete „soupeře" dohnat, a pokud jste ztraceni, nezapomeňte, že se celou dobu jede dokola, takže končí tam, kde začal.

Michele - Respect Challenge
Získejte 10 bodů. To je poměrně snadné, obzvláště ve srovnání s příštím úkolem, ale i na těch 10 máte pouhých 30 vteřin. Jeďte na křižovatku a střihněte to doleva. Proveďte Power Over, pak Two Wheels na blízkém obrubníku a snad vám ještě zbude dostatek času pro zrychlení a další trik na dalším obrubníku.

Rowena - Respect Challenge
Jeden z nejdrsnějších úkolů, ovšem za tu krásku to stojí. Vyžaduje 100 bodů a máte na to pouhou jednu minutu. Naštěstí máme k dispozici jeden ověřený a zaručeně fungující trik - vydejte se dopředu na křižovatku a pak doleva pro Two Wheels, když se řítíte dál, udělejte kombo z Power Over a Long Drift. Tím byste měli získat nějakých 90 bodů a zbytek už určitě zvládnete.

Tina - Challenge
Tohle je opravdu rychlý závod s drsným časovým limitem. Musíte se do druhého checkpointu dostat během jedné jediné minuty. Rychle se vydejte správným směrem, pak to vezměte prudkou pravou zatáčkou a jakmile jste na dálnici, naboostujte to, až uvidíte checkpoint na obrazovce. Pak už je na dosah.

Christi - Checkpoint Run
Christi chce, abyste to vzali kolem bloku a projeli po cestě skrze několik checkpointů. Vezměte to doprava, za checkpointem doleva, pak rychlou silnicí k druhému a na ulici doleva. Pokračujte touhle ulicí dál, projeďte několik dalších stanovišť a doleva na ulici. Opět skrze rychlou ulici k dalšímu a na každé další silnici pak doleva vstříc vítězství.

Jan Modrák

PLATINUM TIPS

Vybíráme ty nejlepší tipy pro starší pecky. Proč hrát bídné novinky, když můžete sáhnout po starších skvostech?

True Crime

Cheaty najdete v databázi, návod mezi návody, tady je pár bonusů a zajímavých triků.

EXTRA FILM

Pro odemknutí speciálního filmečku dokončete hru se všemi třemi zakončeními (špatné, průměrné i nejlepší)! To dokážete, pokud úspěšně dokončíte všechny epizody včetně těch alternativních. Film je jen takovou legrací a uvidíte v něm Nicka a Mastersona předvádět opravdu divné věci v Gulag klubu. Účastní se breakdance soutěže...

SNOOP DOG

Pro odemknutí tohoto slavného rapera jako postavy ve hře musíte získat 30 psích kostí na ulicích Los Angeles.

ZNAČKA

Při vytváření poznávací značky podržte L1 a R1. Levou páčkou můžete volit barvu (nahoru a dolů) a několika symboly (doleva a doprava), které na značku můžete umístit.

The Sims: Bustin'out

Jak si poradit s touhle slavnou adventurou od EA? Co dělat, abyste byli oblíbení? Jak uspět? TipStation radí!

DĚLAT PŘÁTELSKÉ VĚCI

✗ Potřebujete přátele, abyste byli povýšeni a abyste si zachovali svoji sociální úroveň. Jakmile je získáte, je snadné si je udržet. Hlavní problém je si je získat.

✗ Během hraní hry uvidíte hodně nových různorodých sociálních vztahů, každá NPC postava vás naučí něco nového. Je krásné je všechny pozorovat, ale k navázání přátelství potřebujete jen ty nejzákladnější.

✗ Mluvení je ta nejlepší cesta, jak si začít s novým Simem, je to malé riziko, ale získáte pouze tři vztahové body. Střídavé povídání je další neriskantní způsob, jak začít. Vtip funguje na hravého Sima, kompliment může platit na jiného a s drbem se uchytíte zase někde jinde. Zjistěte si, kteří Simové nejsou urážliví, a pak prostě začněte mluvit a nebo zavtipkujte, a to tak dlouho, dokud se osoba nestane vaším rodinným přítelem. Je nižší riziko naštvat rodinného přítele, takže se můžete pokusit i o výše hodnocená setkání, jako třeba flirtování a nebo pokus o nějakou formu bavení ho. Jakmile Sim přistoupí na vaše flirtování, můžete ho i obejmout, políbit a nebo si s ním i zatancovat, čímž získáte sedm nebo osm vztahových bodů najednou. Nepoužívejte stejné způsoby příliš často po sobě a nedopusťte, aby se do vás zamilovalo příliš mnoho Simů najednou. Jakmile si získáte srdce určitého Sima, bude rozhodně žárlivý, pokud začnete flirtovat s někým jiným. Na druhou stranu, pokud uvidíte Sima, kterého milujete, s někým jiným, váš sociální status klesne na nulu.

✗ Pokuste se získat najednou nové přátele do 100 bodů. Bude to trvat velmi dlouho, aby 100 bodů kleslo na zhruba 50, což je, když je ztratíte jako přátele, i kdybyste je neviděli dlouhou dobu. Abyste vyhráli kariéru filmové hvězdy, kde potřebujete mít 10 přátel, abyste získali nejvyšší povýšení, je to pak velmi těžké si je všechny udržet. Zavolání jim vám získá 5 vztahových bodů, takže se jim ozvěte každých pár dní a měli byste si je udržet.

Nové Platinovky!

ČERVENEC
FIFA Football 2004
Harry Potter and The Chamber of Secrets
Harry Potter Quidditch World Cup
LOTR: Return of the King
MOH: Rising Sun
Need For Speed: Underground
SSX 3
The Sims: Bustin Out
Tony Hawk's Underground
True Crime

SRPEN
Crash Nitro Kart
EyeToy Play (i s kamerou)
Simpsons: Hit & Run

ZÁŘÍ
Warhammer 40.000 Fire Warrior

ŘÍJEN
Sonic Heroes
Conflict: Desert Storm 2

Harry Potter: Quidditch World Cup

Mistrovství světa ve famfrpálu právě začíná! Staňte na stupních vítězů. S našimi radami to bude hračka...

KOMBA

Komba mají klíčový význam, pokud chcete získat maximální zrychlení při honbě za Snitchem. Čím větší kombo provedete před skórováním, tím víc se vám zvětší Snitch-meter v horní části obrazovky. Nicméně čím více přihrávek si předáte na cestě k bráně, tím větší riziko, že bude Quaffle zachycen soupeřovým obráncem, zvláště pokud si přihráváte z voleje (tedy aniž by míč předtím chytil). Chcete-li odpálit Quaffle z voleje, musíte použít jednu z následujících klávesových kombinací, které odemknete sbíráním quidditchových karet.

Volej 1: Podržte L1+R1, dvakrát stiskněte ⊗

Volej 2: Podržte L1, dvakrát stiskněte ⊗

Volej 3: Podržte L1, dvakrát stiskněte ⊗

Nahoře: Komba jsou klíčem k úspěchu.

Nahoře: Speciální chvat týmu

Nahoře: Získejte ten Quaffle!

BLUDGERS

Když soupeřící tým vyšle vaším směrem Bludgera, nebudete schopni si předávat Quaffle. Ale i přesto budete moci střílet; takže pokud se dostanete blízko k brance, rychle vystřelte. Pokud blízko k brance nejste, Bludger vás obvykle napadne zepředu. Chcete-li se tomu vyhnout, otočte se a vyrazte prudce opačným směrem. Tak totiž máte naději, že napálí do jednoho z vašich Beaters a vám se opět naskytne možnost pokračovat směrem k brance.

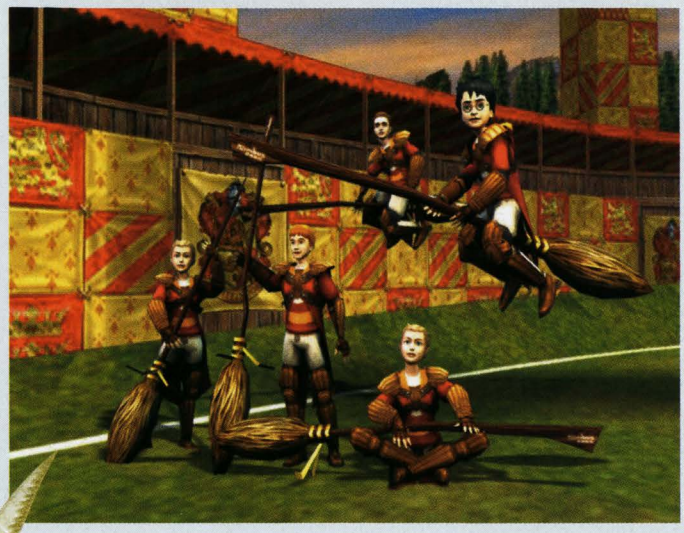
Pokud používáte proti svým soupeřům Bludgera, snažte se ze všech sil vyhnout se Beaters a sledujte Chasera. Dost obtížně se ovládá, ovšem s trochou praxe byste to měli zvládnout.

SPECIÁLNÍ FINTY

Speciální finty si odemknete sbíráním quidditchových karet - většina z nich jsou různé způsoby skórování. Používání těchto finet ke vstřelení gólu způsobí nárůst vašeho Snitch-meteru rychleji, než tomu je v případě normálních gólů. Pokud uvidíte zprávu „Team Special Move", pak jakmile budete mít ve své moci Quaffle, stiskněte L2+R2 a vstřelíte snadný gól.

Nahoře: Vyhněte se Bludgerovi, abyste úkol úspěšně dokončili.

Nahoře: Zastavte soupeře.



SNITCH

Když jde po Snitchovi, vyplatí se mít větší zrychlení nežli váš soupeř, jinak můžete mít problém se k němu dostat dříve než oni. Nezrychlujte příliš výrazně v rohu, protože jinak byste opustili slipstream a to by vás zpomalilo. Zrychlení si šetřete na rovinky a neměli byste mít problém.

QUIDDITCHOVÉ KARTY

Ve hře je celkem 104 quidditchových karet, přičemž hra vám řekne, jak dostat každou z nich. Tyto karty vám odemknou speciální finty a další bonusy, proto je poměrně důležité posbírat těchto karet co nejvíc hned na samotném začátku. Snadný způsob, jak nastartovat sbírku, je překonat rekordy v úkolech. Nicméně posbírat všechny karty není vůbec nic snadného, protože budete muset vyhrát světový pohár s úplně všemi týmy.

Nahoře: Ve hře musíte najít spoustu karet.

QUEERDITCH ZÁPAS

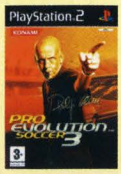
Když vyhrajete světový pohár, odemknete si tím Queerditch Match, ve které si můžete zahrát exhibici proti jakémukoli hogwartskému týmu.

Nahoře: Vyberte si Queerditch z menu.

Nahoře: Po provedení komb budete vypadat cool.

Pro Evolution Soccer 3

INFO



■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** KCET ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Zase jeden fotbal od Konami, a to dokonce hned ten nejlepší, jaký můžete sehnat.

Profesionální rady přímo z tréninkové kabiny jednoho z nejlepších českých hráčů.

Honza Tregner možná není nejlepší hráč na světě a asi ani v České republice, ale patří mezi naší špičku. Ostatně vyhrál českou kvalifikaci a před pár měsíci se zúčastnil Světového šampionátu ve Francii. Nevyhrál, ale ani nezklamal. Zkontaktovali jsme ho a požádali ho o zasvěcené odpovědi na některé naše otázky, které by vám mohly pomoci stát se nikoliv jen kvalitními, ale rovnou výbornými hráči.

Tím zároveň uzavíráme nekonečnou kauzu Pro Evo 3, protože už za pár týdnů vychází čtvrtý díl, na který si posvítíme v příštím čísle TipStationu. Není však od věci připomenout, že následující strategie bude více či méně aplikovatelná i na čtvrtý díl.

Jaký je nejlepší tým a jak si zvolit ten, který je nejbližší mému stylu?

Je těžké vybrat nejlepší tým. Já hraji za Real, protože tam mám oblíbené hráče. Ten, kdo vyznává útočný fotbal založený na přihrávkách a kombinacích, by si měl vybrat tým, ve kterém jsou dobře technicky a rychlostně založení hráči s dobrou přihrávkou a střelou (např. Real Madrid, AC Milan, Chelsea, Manchester United, Arsenal, Barcelona atd.). Kdo hraje raději na centry, musí hledat tým s dobrými hlavičkáři vyšší postavy (Dortmund, Bayern, Inter Milan). Jinak je to ale samozřejmě na sympatii k určitému týmu. Nejlepší je hrát Master Ligu a vytvořit si svůj vysněný tým z hráčů, které si přejete vy sami.

Jak nejefektivněji bránit, dostat co nejméně gólů, vyhnout se žlutým a červeným kartám a jak co nejlépe a zároveň čistě napadat soupeře?

Při odebírání míče je nejlepší používat ⊗ společně se ▣. Stačí k hráči s míčem přiběhnout a mačkat obě tlačítka - většinou se povede míč odebrat a vyhnete se tak karetním trestům. Skluzy doporučuji využívat jen při jistotě zasažení míče a v situacích, kdy už není jiné řešení. Při nahrávkách mezi hráči soupeře lze také pomocí směrových šipek (nebo analogu) a současného držení R1 a R2 vběhnout do směru přihrávky a získat tím míč, to se ale povede jen zhruba ve třetině případů.

Důležité je naučit se ve správnou chvíli vyběhnout s brankářem. Tady pro vás mám jeden skvělý tip - kdo hraje proti živému soupeři a používá bližší kameru než „wide", může svého soupeře při breaku překvapit vyběhnutím brankáře za velké vápno. Soupeře tím překvapíte a než na tak blízké kameře dokáže zareagovat, přijde o míč. Funguje to téměř stoprocentně a jedinou obranou je tu pozorné sledování radaru. Při bránění standardních situací toho moc nezmůžete a jde hlavně o štěstí. Většinou nepomůže ani to,že máte v obraně vysoké a dobré hlavičkáře. Z rohů dostávám nejvíc gólů a proto se spíš snažím standardním situacím předcházet. Důležité je naučit se při získání míče v pokutovém území při nebezpečné situaci odkopnout míč a nepokoušet se rozehrát míč nakrátko.Soupeř ho často stejně zachytí a můžete takto inkasovat zbytečný gól.

Jak co nejlépe útočit a vstřelit co nejvíce gólů?

Když hrajete technicky na narážečky, je dobré roztáhnout hru po celém hřišti a rychlými přihrávkami se dostat co nejblíže k bráně. Další možností je také obejít dva tři hráče a poslat útočníka pasem za obranu. Velmi účinné jsou narážečky a přihrávky vzduchem do běhu △ při stisknutém L1. Speciální kličky moc nepoužívám, kromě zasekávačky a úkroku do strany pomocí tlačítka R2. Tím se dobře obcházejí hráči a také vás často soupeř zfauluje, takže máte výhodu standardní situace. Nejefektivnější střely uvnitř velkého vápna jsou střely těsně nad zemí. Při střelách zdálky záleží na kvalitě hráče a jeho postavení.Vždy se snažte, aby byl střelec čelem k bráně, jinak máte malou šanci na skórování. Při vašem breaku, kdy jdete sám na brankáře, je opět nejúčinnější střela při zemi umístěná k tyčce, nebo lob. Vždycky se můžete pokusit brankáře obejít a soupeře tak totálně pokořit, to je ale riskantní.

Pokud hrajete na centry, doporučuji umístit na kraje zálohy hráče s dobrým centrem a naučit se zvládat různé druhy centrů - do běhu, na bližší tyč, střílený a podobně. Hrajete-li na krajích, můžete vyměnit jednoho záložníka za útočníka, protože nepotřebujete mít tak silný střed zálohy. V útoku pak máte větší šanci, že vaše centry najdou některého z útočníků. Neméně důleži-

té je také správné zvolení typu centrování v nastavení ovladače.Vyzkoušejte si všechny v tréninku a zvolte takový, který vám nejvíce sedí.

Jak kopat rohy?

Roh byste samozřejmě měli kopat hráčem s dobrou kopací technikou. Nejúčinnější je zřejmě kopnout centr přibližně do středu velkého vápna, kde si naběhne váš hráč a když se dostane k hlavičce, většinou se nemýlí.Zajímavou alternativou může být rozehrávka nakrátko a následná střela z hranice šestnáctky. A nebo míč z rohu naopak nacentrovat na přední tyč a prodloužit dál do vápna na jiného hráče. Možností je řada, efektivita spočívá hlavně v tom, jaké hlavičkáře máte před bránou.

Jestliže máte jednoho vysokého hlavičkáře (například Koller v Dortmundu), chcete na něj zahrávat roh, ale ve vápně ho na dálku nepoznáte, můžete mu upravit barvu vlasů například na výraznou růžovou, takže ho snadno odlišíte od ostatních.

Jak kopat přímé kopy?

Zvládnutí přímých kopů je velmi důležité - často rozhodují zápasy, takže se jim věnujte v tréninku. Do 30 metrů kopejte střelu normální (ne ránu) a kopající hráč by neměl mít sílu střely vyšší jak 92, protože jinak většinou trefíte zeď. Kopajícího hráče nastavte tak, abyste (když si pomyslně rozdělíte zeď tyčkou brány za zdí) tyčku měli přibližně mezi druhým a třetím hráčem stojícím na vnější straně zdi. Střelu natáhněte buď přesně na prostředek nebo těsně za něj - to záleží na hráči, se kterým kopete (doporučuji předem vyzkoušet a naučit v tréninku). Dále můžete zkusit zeď podstřelit, to ale funguje jen při vzdálenosti do 20 metrů a spíše náhodně.

Ještě mám ale jednu specialitku. Když kopete do18 metrů, nastavte hráče tak, aby tyčka byla asi uprostřed zdi, držte šipku dozadu a místo střely zmáčkněte centr. Tedy, zmáčkněte - spíše do něj jenom lehce klepněte, aby nebyl ukazatel síly delší než půl centimetru. Hráč pošle lehounký centr přes zeď a když střelu umístíte přesně k tyči a budete mít štěstí, nádherně zapluje za

brankářova záda. Povede se to jednou z deseti pokusů, ale je to úžasný pohled.

A ještě rada pro střely z dálky. V takovém případě potřebujete hráče s tvrdou střelou a při střele držte ↑. To, jak ho nastavíte, záleží na hodnotě jeho zatočení střel (curling). Čím větší, tím více ho posuňte do strany. Kopejte tak do 37 metrů, z větší vzdálenosti už je lepší centrovat, i když už se mi podařilo dát náhodný gól i z 42 metrů. A na úplný konec ještě doporučuji sledovat pocity hráče - má-li červenou šipku nahoru, je šance na vstřelení branky větší, než když má šedivou šipku dolů.

Jak hru co nejefektivněji ovládat?

Nejlépe se naučíte ovládat hru v často podceňovaném a přehlíženém Challenge tréninku. Zdokonalíte se tady po všech stránkách hry a zároveň je to i zábavné. Doporučuji trestné kopy a dribling mezi kužely - to je asi nejtěžší disciplína a až budete dělat pátou hvězdičku, pořádně se u toho zapotíte. V driblingu se skvěle naučíte obcházet protihráče, což je v zápase hodně důležité. Zvládnutí manual passu se naučíte tak, že ho prostě budete pilovat při tréninku. Je to sice složité, ale velmi účinné. Nic jiného mě nenapadá, za tu práci to však stojí. Pak nebudete chápat, jak jste se bez něj mohli někdy obejít.

Jak je důležité poznat svůj tým, jak volit sestavu a jak měnit taktiku?

Svůj tým poznáte hlavně během tréninku, kdy si s jednotlivými hráči můžete zkoušet různé kličky a akce, jak dlouho chcete. Je to důležité, protože jak víte, mezi hráči jsou obrovské rozdíly a každý má svůj styl střílení a driblingu. Sestavu samozřejmě volte podle toho, jakým stylem hrajete. Určitě si v menu přednastavte a uložte různé styly hry. Pak je stačí během zápasu podle situace přepínat. Když držíte pouze těsný náskok a blíží se konec zápasu, je dobré přepnout na mód „all defense". Při opačné situaci, kdy potřebujete vstřelit gól vy, přepněte na „all attack". Na střídačce byste měli mít podobné typy hráčů, za které je střídáte, abyste mohli hrát stále stejným způsobem.

Něco jiného je, když střídáte pro posílení útoku, nebo obrany. Velikou pozornost věnujte nakupováním posil a svůj tým neustále zdokonalujte a dbejte také na to, abyste měli i kvalitní střídačku. Měli byste mít připravené různé druhy formací a podle situace v zápase je měnit. Důležité je také sledovat kondici hráčů. Já se snažím vždy o to, aby všichni moji hráči měli ukazatel kondice (menší ukazatel pod zeleným ukazatelem síly) prázdný - jakmile se objeví jakákoliv známka únavy, tak nechám hráče v následujícím zápase odpočívat.

Jakou zvolit při hraní formaci?

Je složité vybrat nejlepší formaci, ale funguje jedno pravidlo. Proti počítači můžete hrát vždy o hodně útočnější formaci než proti živému soupeři. Proti počítači tak můžete s klidem hrát 3-4-3, ale proti člověku musíte zvolit defenzivnější formaci, jinak budete mít velké problémy s jeho breaky. Nejpoužívanější formace je asi 4-4-2 a 4-3-3 s různými úpravami. Jde hlavně o to, jakým stylem hrajete. Určitě si nastavte různé speciální nastavení jednotlivých hráčů, např. kam si má nabíhat, jestli se má vracet hodně do obrany, nebo třeba vůbec, osobní obranu, zónu atd. Všechno to opravdu funguje, ale vybrat ideální nastavení asi nejde. Přijdete na to po určité době, když poznáte, z čeho dostáváte nejvíc gólů a co vám dělá největší problémy.

Jestliže chcete hrát na breaky, vysuňte si jednoho rychlého útočníka na hrot. Pak ho můžete buď vyslat za obranu uličkou, nebo si s ním narazit, ale dávejte pozor na ofsajd. Hrajete-li spíš defenzivně, pak je vhodná formace 4-5-1. Ta se používá hlavně ke konci zápasu, kdy už se soustředíte hlavně na obranu a nechcete inkasovat. Buď můžete využívat rychlých protiútoků, nebo spíš postupný útok. Není to sice tolik atraktivní a pohledná hra, ale své příznivce si určitě najde. Přeji hodně úspěchů při hře a pevné nervy.

Díky za rozhovor
Jan Modrák

Simpsons Hit & Run

INFO

■ **VYDAVATEL:** Radical ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Vivendi ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Rodinka Simpsonových v bláznivé automobilové hře, která by se vám mohla líbit.

Tahle hra možná vypadá jako GTA pro děti, ale to neznamená, že bude všechno snadné. A protože je v Platinum edici, je také nejvyšší čas na návod!

LEVEL 1

Homer má chuť na Buzz Colu. Vzhůru do Kwik-E-Martu, ať neumře žízní!

AUTA

JMÉNO	LOKACE	ODEMKNUTO
Family Sedan	Startovní auto	Na začátku úrovně
Surveillance Van	Mezi mostem a parkovištěm nákladáků	100 mincí
Duff Truck	Mezi mostem a parkovištěm nákladáků	125 mincí
Plow King	Na benzínce u hřbitova	150 mincí
Pickup Truck	Bonusová mise	Dokončete tuto misi
Electaurus	Extra závody 1 až 3	Vyhrajte 3 závody

OBLEČENÍ

JMÉNO	LOKACE	CENA
Normální Homer	Startovní oblečení	Zdarma
Neformální Homer	Kwik-E-Mart/Springfieldská škola	100 mincí
Muumuu Homer	Kwik-E-Mart/Springfieldská škola	125 mincí
Vyvolený Homer	Kwik-E-Mart/Springfieldská škola	150 mincí

SBĚRATELSKÉ KARTY

JMÉNO	LOKACE
Home Made Football	Za domem Simpsonových
Crab Juice	Na střeše Kwik-E-Martu
Insanity Pepper	Za domem Wiggumů na Evergreen Terrace
Spinemelter 2000	Po cestě dál poblíž kameníka a sídla pana Burnse
Parchment	V tajném tunelu kameníků (Stonecutters)
Carbon Rod	V jaderné elektrárně na nějakých plošinách
Mr Sparkle Box	Na střeše jednoho nákladáku na parkovišti

BONUSOVÁ MISE
Poblíž domu Cletuse u parkoviště nákladáků.

EXTRA ZÁVODY

ČÍSLO ZÁVODU	LOKACE
Závod 1: Time Trial	Vedle parkoviště nákladáků
Závod 2: Circuit Race	Na benzínce poblíž zlatého sídla
Závod 3: Checkpoint Race	Před kostelem
Závod 4: Wager Race	Před základní školou

LEVEL 2

Bart na tom není dobře – šel za školu, aby si mohl koupit Bonestorm 2.

AUTA

JMÉNO	LOKACE	ODEMKNUTO
Honor Roller	Startovní auto	Na začátku úrovně
Limo	Poblíž růžové věže	150 mincí
Mr Plow	Na parkovišti u nemocnice	200 mincí
Fire Truck	Poblíž růžové věže	250 mincí
WWII Vehicle	Babičina bonusová mise	Dokončete bonusovou misi
Sedan	Extra závody 1 až 3	Vyhrajte všechny tři závody

OBLEČENÍ

JMÉNO	LOKACE	CENA
Normální Bart	Startovní oblečení	Zdarma
Vysoký Bart	DMV	150 mincí
Fotbalový Bart	DMV	200 mincí
Ninja Bart	DMV	250 mincí

SBĚRATELSKÉ KARTY

JMÉNO	LOKACE
Head Of Jebediah	Na vrchu Jebediahovy sochy
AM Radio Toy	Na střeše budovy vedle Springfieldského parku
Bonestorm Game	Na střeše klubu byznysmanů poblíž Meovy hospody
Big Butt Skinner	V čističce aut
Mr Honeybunny	Na střeše vlaku
Drivers Licence	V podjezdu u budovy poblíž skoku hasičského vozu
Pregnancy Test	Na fontáně vedle Springfieldského stadionu

BONUSOVÁ MISE
Vedle budovy „Veterans Of Unpopular Wars" poblíž DMV.

EXTRA ZÁVODY

ČÍSLO ZÁVODU	LOKACE
Závod 1: Time Trial	Před Krusty Burgerem, poblíž skoku hasičského vozu
Závod 2: Circuit Race	Mezi hlavním náměstím a skoku u staveniště
Závod 3: Checkpoint Race	Mezi radnicí a stadionem
Závod 4: Wager Race	Před klubem byznysmanů

LEVEL 3

Líza se vydává hledat Barta. Netuší, že byl unesen vetřelci z jiné planety...

AUTA

JMÉNO	LOKACE	ODEMKNUTO
Malibu Stacy Car	Startovní auto	Na začátku úrovně
Donut Truck	U velké lodě v přístavu	250 mincí
Nerd Car	U velké lodě v přístavu	250 mincí
School Bus	V Kamp Krusty	300 mincí
Sedan	Bonusová mise ředitele Skinnera	Dokončete bonusovou misi
Book Burning Van	Extra závody 1 až 3	Vyhrajte všechny tři závody

OBLEČENÍ

JMÉNO	LOKACE	CENA
Normální Lisa	Startovní oblečení	Zdarma
Hodná Lisa	The Android's Dungeon/Hvězdárna	250 mincí
Květinová Lisa	The Android's Dungeon/Hvězdárna	250 mincí
Hokejová Lisa	The Android's Dungeon/Hvězdárna	300 mincí

SBĚRATELSKÉ KARTY

JMÉNO	LOKACE
Angel Skeleton	Na vrchu Android's Dungeon
Bart's Soul	Nad Barneyho bowlingovou hernou
Lisa Lionheart	Na horní části majáku v přístavu
Lisa's Valentine	Na palubě lodi C-Spanker
Lisa's Machine	Za Krustyho pódiem v Krustylu Studios
Evil Braces	Nad dřevenými plošinami poblíž přehrady
Soy Pop	U rozbitého mostu u přehrady

BONUSOVÁ MISE
Najděte ředitele Skinnera poblíž cedule „Lumber King".

EXTRA ZÁVODY

ČÍSLO ZÁVODU	LOKACE
Závod 1: Time Trial	U velké lodě v přístavu
Závod 2: Circuit Race	Na benzínce
Závod 3: Checkpoint Race	Před pivovarem Duff
Závod 4: Wager Race	V Off Ramp hospodě za značkou Springfield

LEVEL 4

Bart byl nalezen, ale je trochu popletený - na řadě je Marge, snažící se ho dát dohromady.

AUTA

JMÉNO	LOKACE	ODEMKNUTO
Canyonero	Startovní auto	Na začátku úrovně
Curator	Mezi parkovištěm a mostem	300 mincí
Krusty's Limo	Mezi parkovištěm a mostem	350 mincí
Tractor	Za základní školou	400 mincí
Kremlin	Bonusová mise komiksáka	Dokončete bonusovou misi
Clown Car	Extra závody 1 až 3	Vyhrajte všechny tři závody

OBLEČENÍ

JMÉNO	LOKACE	CENA
Marge - Normal	Startovní oblečení	Zdarma
Marge - Inmate	Kwik-E-Mart/Základní škola/Bartův pokoj	300 mincí
Marge - Classy	Kwik-E-Mart/Základní škola/Bartův pokoj	350 mincí
Marge - Police	Kwik-E-Mart/Základní škola/Bartův pokoj	400 mincí

SBĚRATELSKÉ KARTY

JMÉNO	LOKACE
Mr Plow Jacket	U benzínky poblíž Kwik-E-Martu
Burns Portrait	V Burnsově sídle (stiskněte tlačítko v knihovně)
Love Letter	Na mostě poblíž parkoviště nákladňáků
'Homer' Bowling Ball	Na věži u řeky
Red Blazer	Na budově naproti zlatému sídlu skočte sem autem
Boudoir Album	V bunkru za domem Simpsonových
Pepper Spray	Na nákladňáku na parkovišti

BONUSOVÁ MISE
Poblíž hřbitova.

EXTRA ZÁVODY

ČÍSLO ZÁVODU	LOKACE
Závod 1: Time Trial	Před skrytým tunelem u kameníků
Závod 2: Circuit Race	Před zlatým sídlem
Závod 3: Checkpoint Race	Mezi hřbitovem a Evergreen Terrace
Závod 4: Wager Race	Před základní školou

LEVEL 5

Poté, co se Apu dozvídá, že je Buzz Cola nakažena, snaží se najít jejího výrobce.

AUTA

JMÉNO	LOKACE	ODEMKNUTO
Longhorn	Startovní auto	Na začátku úrovně
Cola Truck	U růžové věže	350 mincí
Police Car	U růžové věže	400 mincí
Car Built For Homer	Na parkovišti u nemocnice	500 mincí
Hover Car	Bonusová mise profesora Frinka	Dokončete bonusovou misi
El Carro Loco	Extra závody 1 až 3	Vyhrajte všechny tři závody

OBLEČENÍ

JMÉNO	LOKACE	CENA
Normální Apu - Normal	Startovní oblečení	Zdarma
Voják Apu	Moeova hospoda/DMV	375 mincí
Americký Apu	Moeova hospoda/DMV	425 mincí
B- sharp Apu	Moeova hospoda/DMV	475 mincí

SBĚRATELSKÉ KARTY

JMÉNO	LOKACE
Apu's T-Shirt	V půlce budovy na staveništi
Pin Pals Shirt	V přízemních vchodu do klubu byznysmenů
Prop 24 Sign	Na střeše Moeovy hospody
Baby Feeder	Na vlaku
Ganesh Costume	Na dálnici Matlock
Chutney Squishee	Nahoře na bance u hasičských vozů
Hot Dog	Na vlakové zastávce poblíž růžové věže

BONUSOVÁ MISE
Mezi nemocnicí a muzeem přírodní historie.

EXTRA ZÁVODY

ČÍSLO ZÁVODU	LOKACE
Závod 1: Time Trial	Poblíž myčky aut
Závod 2: Circuit Race	Poblíž hasičských vozů a Krustyho balónu
Závod 3: Checkpoint Race	Před budovou soudu
Závod 4: Wager Race	Poblíž hasičských vozů a Krustyho balónu

LEVEL 6

Bart už zase ví, o co jde, a snaží se dostat ke Krustymu, který propaguje smrtící kolu.

AUTA

JMÉNO	LOKACE	ODEMKNUTO
Ferrini - Red	Startovní auto	Na začátku úrovně
Armoured Truck	U velké lodě v přístavu	400 mincí
Chase Sedan	U velké lodě v přístavu	500 mincí
Globex Super Villain Car	Krustylu Studios	600 mincí
Bandit	Snakeova bonusová mise	Dokončete bonusovou misi
36 Stutz Bearcat	Extra závody 1 až 3	Vyhrajte všechny tři závody

OBLEČENÍ

JMÉNO	LOKACE	CENA
Hugo Bart	The Android's Dungeon/Hvězdárna	400 mincí
Kadet Bart	The Android's Dungeon/Hvězdárna	500 mincí
Bartman Bart	The Android's Dungeon/Hvězdárna	600 mincí

SBĚRATELSKÉ KARTY

JMÉNO	LOKACE
Radioactive Man #1	Nahoře na schodech vedoucích skrze park
'Bort' Licence Plate	Na skokánku v Burnsově kasinu
Bart T-Shirt	Na ceduli Planet Hype v přístavu
Australia Boot	Na přední palubě lodi C-Spanker
Itchy And Scratchy Cell	Na Duffově balónu
Gabbo Doll	V tunelu Kamp Krusty
Bart's Flying Hamster Science project	Nad dírou v mostu u přehrady

BONUSOVÁ MISE
Poblíž čerpací stanice.

EXTRA ZÁVODY

ČÍSLO ZÁVODU	LOKACE
Závod 1: Time Trial	Na cestě mezi kasínem a přístavem
Závod 2: Circuit Race	U aztécké budovy
Závod 3: Checkpoint Race	Na hvězdárně
Závod 4: Wager Race	U Kamp Krustyho

LEVEL 7

Smrtka vstala z mrtvých a chystá se ovládnout Springfield. Pomožte Homerovi zastavit vetřelce!

AUTA

JMÉNO	LOKACE	ODEMKNUTO
70's Sports Car	Startovní auto	Na začátku úrovně
Zombie Car	Na hřbitově	500 mincí
Hearse	Naproti přes silnici u Lard Lad Donuts	750 mincí
Hover Bike	Naproti přes silnici u Lard Lad Donuts	1000 mincí
Mr Burns's Limo	Bonusová mise Smitherse	Dokončete bonusovou misi
Open Wheel Racer	Extra závody 1 až 3	Vyhrajte tyto závody

OBLEČENÍ

JMÉNO	LOKACE	CENA
Šinavý Homer	Kwik-E-Mart/Základní škola/Bartův pokoj	400 mincí
Ďábelský Homer	Kwik-E-Mart/Základní škola/Bartův pokoj	450 mincí
Koláčový Homer	Kwik-E-Mart/Základní škola/Bartův pokoj	500 mincí

SBĚRATELSKÉ KARTY

JMÉNO	LOKACE
Soul Donut	Na bombovém krytu Flanderse
Krusty Doll	Na hřišti Evergreen Terrace
Human Cookbook	Na hřišti základní školy
Time Travel Toaster	Na střeše Lard Lad Donuts
Hell Toupee	V jámě na hřbitově
Monkey's Paw	U stodoly
'Smarch' Calendar	V kanceláři pana Burnse v elektrárně

BONUSOVÁ MISE
Poblíž Kwik-E-Martu.

EXTRA ZÁVODY

ČÍSLO ZÁVODU	LOKACE
Závod 1: Time Trial	Poblíž Kwik-E-Martu
Závod 2: Circuit Race	Před kostelem
Závod 3: Checkpoint Race	Před základní školou
Závod 4: Wager Race	Na parkovišti u elektrárny

Ratchet & Clank 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** Insomniac ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Recept, jenž se osvědčil v prvním dílu, funguje skvěle i ve dvojce.

Ratchet a Clank znovu zasahují... takže si vyhrňte rukávy a pojďte jim na pomoc.

PLATINOVÉ ŠROUBY

PLANETA OOZLA

Platinový šroub #1

Z místa, kde jste získali tažný paprsek (Tractor Beam), přejděte po vysoké kovové plošině nalevo (na opačnou stranu, než je východ) a pak pohněte menší plošinou tak, aby vznikl pár schodů. Nahoře najdete první z platinových šroubů ve hře.

Platinový šroub #2

Poté, co splníte všechny úkoly, se vydejte tou cestou, která *nevede* do skladu. Najdete loď bažinného draka (Swamp Dragon), která tam až dosud nebyla. Dojeďte až na úplný konec a vyskočte. Vypusťte chopper, aby sejmul všechny světluškoidní mutanty (Mutant Fireflies) v jeskyni, a po několika skocích seberte ze středu lokace platinový šroub.

MAKTAR NEBULA

Platinový šroub #1

Až se svým vozítkem dostanete k podlouhému pruhu s regenerujícími tupouny (Brutes), přeskočte průrvu a dvojitým skokem se dostaňte na zeď vpravo k jeřábu. Vyšplhejte nahoru a v levé části plošiny seberte platinový šroub.

Platinový šroub #2

Jakmile se znovu setkáte s Clankem, vraťte se do Maktarské mlhoviny. Dejte se cestou vpravo a probijte se ke stroji, který vás odveze do vesmírné stanice. Až tam dorazíte, otevřte si 3D mapu - na obloze uvidíte platinový šroub (stříbrná lesklá věcička). Abyste se k němu mohli dostat, použijte odrazovou plošinku na další plošině. Podívejte se doleva a měli byste vidět krátkou plošinu s odrazovou plošinkou. Přeskočte tam a za pomoci odrazové plošinky si doplachtěte pro platinový šroub.

PLANETA ENDAKO

Platinový šroub #1

Z místa, kde jste nalezli helikoptéru Thugs-4-Less, se vydejte přes plovoucí plošinu a další dvě pevné plošiny. Místo toho, abyste sestoupili dolů na pravé straně, jděte rovně a seskočte na skrytou římsu. Najdete tam platinový šroub.

Platinový šroub #2

Ve třetí místnosti druhého jeřábu seberte kovovou schránku a přeneste ji do druhé místnosti. Položte ji někam ke zdi tak, aby vás nezabírala levá kamera. Seberte nějaké výbušniny a upusťte je na schránku. Tím byste měli lehce pomačkat dvířka, a dostat se tak k platinovému šroubu uvnitř.

PLANETA BARLOW

Platinový šroub #1

1Během závodů vznášedel hned poté, co ve vodní lokaci doskáčete přes rampy, zatočte prudce doleva. Měli byste objevit tajný vchod, za kterým najdete platinový šroub.

Platinový šroub #2

Během mise s vystřelovacími lany (Swingshot path), jakmile se dostanete z první vodní nádrže, vyskočte ven a pokračujte po jejím okraji. Podívejte se nalevo od východu. Uvidíte kruhovou římsu, která se táhne kolem budovy, na níž právě stojíte. Držte se jí a protáhněte se kolem plošiny, která vám bude stát v cestě. Seskočte dolů a pomocí vystřelovacího lana se přehoupněte ke čtyřem rotujícím plošinám. Zajeďte s rotující plošinou ke skrytému vchodu do jeskyně. Uvnitř si to můžete rozdat s několika plyšosmrťáky (Hounds of Cuddly Death) a nakonec i získat platinový šroub.

Skryté bonusy

Muzeum Insomniacu

Na planetě Boldan sjeďte po elektrických drátech. Přímo před staveništěm schválně naražte do zakončení drátu na levé straně a sjeďte na zem. Dostaňte se k osamocené budově, držte se u levé strany a pokračujte dál, dokud se Ratchet neporouchá. Jděte směrem k budově a proskočte dovnitř. Hoďte několik megavěží/minivěží, abyste zabili všechny vojáky (Troopers), a teleportujte se do Muzeum Insomniacu, které je asi největším skrytým bonusem všech videoher.

Cheaty

Režim z vlastního pohledu
K odemčení stačí jednou dokončit hru.

Nabídka zkratek
K odemčení stačí jednou dokončit hru.

Nabídka náhodných předmětů
K odemčení stačí jednou dokončit hru.

Vesmírnější války
K odemčení stačí dokončit hru.

Ovčí útočníci
Získejte všechny zbraně.

Schválení dohod
Získejte všechny zbraně.

Obrazy
Získejte všechny zbraně ve všech režimech.

Skicák
K odemčení stačí dokončit hru.

Autoři
K odemčení stačí dokončit hru.

Video „z natáčení"
Získejte všechny zbraně.

„Zamítnuté reklamy"
Získejte všechny zbraně ve všech režimech.

Clankův nevyspalý den
Získejte všechny zbraně ve všech režimech a všechny dovednostní body.

Pokud získáte požadovaný počet dovednostních bodů, odemknou se vám následující cheaty:

5 dovednostních bodů	**Ratchet s velkou hlavou**
7 dovednostních bodů	**Ratchet ve smokingu**
10 dovednostních bodů	**Clank s velkou kebulí**
12 dovednostních bodů	**zrcadlové úrovně**
15 dovednostních bodů	**postavy mají hypertrofické lebky**
20 dovednostních bodů	**Ratchet v kostýmu klauna**
25 dovednostních bodů	**nepřátelé mají obrovské hlavy**
30 dovednostních bodů	**plážový kostým**
Dokončení Impossible Challenge (Joba)	**sněžný chlápek**

FELTZIN SYSTÉM

Platinový šroub #1
V minihře 4 projděte všemi kruhy, aniž byste o jediný z nich přišli, a získejte tak platinový šroub.

PLANETA NOTAK

Platinový šroub #1
Přejděte most, který se nachází poblíž vaší výchozí pozice, a jděte kolem budovy nalevo. Na druhé straně budovy, poblíž jejího rohu narazíte na platinový šroub.

Platinový šroub #2
Během cesty na Promenádu narazíte hned za prvním výtahem na cestu doleva. Dejte se po ní a zničte tři lokaje (Henchmen) ve výkladní skříni. Zajděte napravo k zadní straně budovy. Zbourejte konstrukci vzadu a dvojitým skokem se dostaňte na římsu, kde na vás čeká platinový šroub.

Platinový šroub #3
Až se dostanete do doků, bude zapotřebí nahodit dynamo a doběhnout až na konec lokace. Za malými dvířky hned, jak překročíte průrvu, vás čeká platinový šroub. Pokud se vám to nepodaří, vyčistěte to tam ode všech nepřátel, a pak to zkuste znovu.

PLANETA SIBERIUS

Platinový šroub #1
Až narazíte na kovovou plošinu, kterou budete moci pohybovat za pomoci tažného paprsku, čapněte ji a zavlečte do výtahu. Dotáhněte ji co nejdále zpátky k východu a vyskočte na ni. Vysokým výskokem se dostaňte na plošinu a přeskočte nalevo do místnosti s platinovým šroubem.

Platinový šroub #2
Z horní strany výtahu se spusťte dolů na střechu po své pravici (při pohledu na výtah). Jakmile budete na střeše, seskočte dolů mezi ploty a podívejte se po platinovém šroubu.

PLANETA TABORA

Platinový šroub #1
Je snadno k nalezení na konci „Han gliding session".

Platinový šroub #2
Najdete ho v poušti na místě, které označuje mapa (viz výše).

Platinový šroub #3
Třetí platinový šroub naleznete v jeskyni s houpačkou ve vodě. Postavte se na nejvyšší bod a počkejte, dokud nebude plošina naproti vám vysoko nad vodou. V tom okamžiku zmrazte za pomoci thermanatéru (Thermanator) vodní hladinu. Přeskočte na nejvyšší plošinu a vysokým výskokem se dostaňte na ostrůvek, na kterém naleznete platinový šroub.

PLANETA DOBBO

Platinový šroub #1
Částí továrny, ve které se nachází kluzák (Glider), projděte až na samotný konec do místnosti s několika překážkami ve tvaru „X". Napalte to co nejrychleji do středu místnosti, kde se povaluje několik trámů, a seberte platinový šroub.

Platinový šroub #2
Až si koupíte pavoubotí rukavici (Spiderbot Glove), vraťte se na Dobbo. Vezměte si taxíka a vraťte se k poslednímu dynamu. Pusťte pavoubota na zem a naveďte ho otvorem do malé místnůstky po pravé straně. Projděte otvorem vpravo, a tlačítkem si otevřete dveře. Platinový šroub je uvnitř.

HRUGIS CLOUD

Platinový šroub #1
V minihře 4 projděte všemi kruhy, aniž byste o jediný z nich přišli, a získejte tak platinový šroub.

PLANETA JOBA

Platinový šroub #1
Projděte dveřmi u startu a velkou halou za nimi. Vylezte po žebříku a probijte se do dalšího interiéru. Venku sledujte oblohu po vaší pravé straně, abyste našli orb vystřelovacího lana (Swingshot orb). Hned po přistání namlaťte vyhazovači (Boucer), a když už budete v tom, sejměte i všechny divochy (Tribesmen) a ještěráky (Saur-Beasts). Vypořádejte se se zámkem na dveřích a seberte platinový šroub.

Platinový šroub #2
Z místa, kde jste koupili Levitator, se vydejte na velkou věž po vaší levé straně. Odsud se dá doplachtit až na střechu s platinovým bodcem.

PLANETA ARANOS

Platinový šroub #1
Při své druhé návštěvě Aranosu doplachtěte na římsu poblíž lodi. Uvidíte platinový šroub, stačí si k němu doplachtit.

PLANETA TODANO

Platinový šroub #1
Tenhle najdete v malé budově za Qwarkovým fanatikem.

Platinový šroub #2
Na strop velké místnosti připevněte poblíž pásového dopravníku blok tažného paprsku (Tractor Beam block). Vyskočte nahoru, spusťte dopravník a do větracího otvoru vypusťte pavoubota. Naveďte ho skrz větrací otvor tak, aby mohl vypnout lasery, které střeží platinový šroub. Vysokým výskokem se dostaňte na další pásový dopravník a pokračujte až do místnosti s platinovým šroubem.

Platinový šroub #3
Následujte robotické šumítko (Fizzwidget) do dveří na konci cesty a tady seberte platinový šroub.

PLANETA BOLDAN

Platinový šroub #1
Na cestě k šumítku si v přízemí všimnete okna s růžovými skly, které má ve spodní části malý otvor. Nechte jím prolézt pavoubota a pak zasáhněte tlačítko na dveřích, které slouží k jejich otevření. Přejděte na opačný konec cesty až k odemčené bráně a seberte platinový šroub.

Platinový šroub #2
Na místě, kde jste během cesty k šumítku nalezli první pár gravitačních bot (Gravity Boots), vyjeďte výtahem nahoru a přitom si dávejte pozor na to, co uvidíte po své levé ruce. Na plošině, která se vznáší ve vzduchu, naleznete platinový šroub. Doplachtěte k němu.

Platinový šroub #3
Jakmile vyčistíte tuhle úroveň, vraťte se do místnosti, kde na vás čeká zbytek

týmu. Za pomoci vystřelovacího lana se přehoupněte k platinovému šroubu.

PLANETA GORN

Platinový šroub #1
V minihře 4 musíte podstoupit závod, jehož trasa vede všmi kruhy, a vyhrát.

PLANETA SNIVELAK,

Platinový šroub #1
U hlavního checkpointu za branou najděte dynamo a spusťte ho. Tak budete moci využít zdejší hologramové plošiny, abyste se mohli dostat až nahoru a sebrat platinový šroub. Nazapomeňte, že musíte najednou stisknout ⊗ a ◎, a využít tak kombinovaného skoku k dosažení nové plošiny.

PLANETA SMOLG

Platinový šroub #1
Až se dostanete k visutému potrubí dynama, neskákejte na něj. Raději najděte způsob, jak vyšplhat nahoru na bedny. Možná k tomu budete potřebovat i skákání po zdi (wall jumping). Po své levé ruce můžete v dálce vidět platinový šroub. Doskákejte až na nejvzdálenější krabici vlevo a za pomoci dlouhého skoku se dostaňte na další bednu před vámi. Budete k tomu potřebovat „Heli-Pack" (z menu aparátu). Přeskočte k platinovému šroubu a seberte ho.

Platinový šroub #2
Když se vydáte cestou vpravo, poté, co dosáhnete checkpointu, zajděte na třetí levitační plošinu a otočte se doleva. Podívejte se nahoru na oblohu - uvidíte tam velkou plovoucí plošinu. V tomhle okamžiku byste měli mít právě tolik paliva, abyste se na ni dostali, takže si to dobře naplánujte. Pokud se vám to podaří, přichytíte se římsy. Přitáhněte se nahoru a seberte platinový šroub, který se povaluje napravo od vás.

PLANETA GRELBIN

Platinový šroub #1
Tenhle šroub na vás čeká v ledové pustině a najdete ho podobně, jako jste ho získali na planetě Tabora uprostřed pouště.

Platinový šroub #2
Jakmile si poradíte s vodou v misi Hypnomatic, najděte v druhé nádrži pod hladinou tunel, kterým se dostanete k platinovému šroubu.

Platinový šroub #3
Až použijete svého kluzáka v tunelu a poté, co projdete jednou, dvěma místnostmi, podívejte se napravo do vás po nějakém zajatém robotovi, kterého byste mohli zhypnotizovat. Použijte ho na potvory Y.E.T.I. a pak stiskněte tlačítko, abyste otevřeli bránu. Jakmile budete uvnitř, vyskákejte nahoru po žebříku a seberte platinový šroub.

PLANETA DAMOSEL

Platinový šroub #1
Až se dostanete k vodotrysku v bance, zmrazte ho za pomoci thermanatéru a sklouzněte dolů. Seberte platinový šroub.

Platinový šroub #2
Tenhle můžete získat poté, co ukořistíte Hypnomatic. Odsud se vracejte po cestě zpět, dokud neuvidíte obrovskou „M" megakorporaci. Pak za využití Hypnomaticu získejte pod svoji kontrolu nějakého robota. Nařiďte robotovi vzadu upustit výbušninu a odpalte ji ⊗. Tím uděláte efektní díru do zdi, za kterou je schovaný platinový šroub.

PLANETA YEEDIL

Platinový šroub #1
Na začátku mise se svezte po zábradlí mostu, dostanete se tak k platinovému šroubu.

Platinový šroub #2
Od chceckpointu se vydejte do další chodby. Na pravé straně místnosi najděte plošinu pro tažný paprsek. Odtáhněte ji stranou, abyste odkryli kolejnici. Projeďte po ní všemi překážkami, a dostaňte se tak až k platinovému šroubu.

DOVEDNOSTÍ BODY

Prehistoric Rampage
Planeta Oozla
Pokud se vydáte cestou vlevo, narazíte na několik pterodaktylů, kteří poletují nad jezery nalevo od vás. Sestřelte je lancerem.

Smash And Grab
Planeta Oozla
Až přijdete do skladu megakorporace, rozmlaťte všechno, co je uvnitř. Tím se míní veškeré předměty na policích, textil na stěnách, a bedny s oblečením.

Wrench Ninja: Blade To BladeMaktarská mlhovina
Musíte porazit řetězovou čepel (Chainblade) za pomoci svého Omniwrenche. Doporučujeme se o to pokoušet až poté, co získáte jedno nebo dvě vylepšení Omniwrenche.

Vandalize
Maktarská mlhovina
Zničte úplně všechno, a to doslova! Rozbijte všechny výherní automaty, lampy, světlomety, televize a další objekty v dohledu, v krabicích. prostě všechno! Tohle řádění ovšem nazahrnuje vesmírnou stanici. Odměnou vám bude dovednostní bod.

2B Hit Or Not 2B Hit
Maktarská mlhovina
Věřte, nebo ne, pokud máte megavěž (Megaturret), je tenhle dovednostní bod jedním z nejsnazších ve hře. Musíte bojovat s B2 Brawlerem, samozřejmě vyhrát a nenechat se u toho ani jednou zasáhnout. Vraťte se, až si vylepšíte (Miniturret) na megavěž (Megaturret,) a kolem sedmi až osmi jich vypusťte. Jakmile B2 přistane, sledujte ten hukot. Stejně nic jiného než výbuchy neuvidíte. Nestačíte ani mrknout okem a bude po něm.

Clank Needs A New Pair Of Shoes
Maktarská mlhovina
Musíte na výherních automatech získat 3 sloupky tím, že je zasáhnete Omniwrenchem. Toho můžete docílit až poté, co vyhrajete 300 bodců.

Destroy All Breakables
Planeta Endako
Musíte zničit všehno na planetě. Tahle mezihra je mnohem snazší, pokud sejmete bažinnou stvůru (Swamp Monster) na Planetě Oozla, a získáte rozbíječ (Box Breaker), jenž se postará o většinu věcí, o které jste dokázali přijít.

Operate Heavy Machinery
Planeta Endako
Jen za pomoci jeřábu musíte rozbít 10 robotů. Nejdříve zásahem kovové bedny rozeberte první sadu a na druhou sadu pusťte laserbota (Laser Bot). Laserbot bude kolem bezhlavě střílet laserové paprsky, čímž vyřídí všechny nepřátele.

Speed Demon
Planeta Barlow
Tohle je hodně otravný dovednostní bod. Zapojte se do závodu vznášedel v minihře 3. Existuje tu zkratka, která činí časový limit (2:10) mnohem přívětivějším. Získejte na startu co

největší zrychlení a pochytejte všechny urychlovací ikony a plošiny na cestě. Budete to asi muset pořádně natrénovat, jelikož tohle je asi nejtěžší dovednostní bod ve hře.

Planeta Buster
Planeta Notak
Během cesty na Promenádu narazíte na velký památník planety. Pomocí lanceru se zbavte drobných planetek kolem a pak sestřelte i planetu - získáte tak dovednostní bod a několik šroubů.

You Can Break A Snow Dan
Planeta Siberius
Za rohem první budovy, ze které vylézají roboti 2.0, stojí sněhulák. Stačí ho zasáhnout Omniwrenchem.

Heal Your Chi
Planeta Tabora
V poušti posbírejte všech 100 křišťálů (Crystals).

Robo Rampage
Planet Dobbo
V Lunar City s obřím Clankem zničte všechy budovy a dekorace.

Dukes Up
Planeta Dobbo
Musíte holýma rukama (žádné střílení) porazit obrovského robota s obřím Clankem. Nezapomeňte ničit budovy a helikoptéry - získané zdraví se bude hodit.

Old School
Planeta Dobbo
Musíte zničit všechny nepřátele (vyjma mise Lunar City) na celé planetě pouze za použití původních zbraní Ratcheta & Clanka. Jsou to Tesla Claw, Visibomb Gun, Bomb Glove, Walloper a Decoy Glove. Nejřív venku za pomoci Visibomb Gun vybijte první otravnou skupinu robotů a zahrňte do toho i tank. Nezapomeňte vzdálenější nepřátele přivítat Decoy Glove a nakonec se svezte taxíkem. Kupte si pro každou zbraň další munici a vstupte do továrny. Obšťastněte Blade Bally Tesla Clawem a nepřátelům se světlomety pošlete Visibomby.

Wrench Ninja II: Massacre
Planeta Joba
Musíte zabít všechny nepřátele (kolem bitevní arény) pouze za pomoci Omniwrenche, bez toho, že byste byť jedinkrát zemřeli. Nepřehlédněte nepřítele u platinového šroubu.

That's Impossible!
Planeta Joba
Dokončete Impossible Challenge. Pusťte se do toho až ve chvíli, kdy budete disponovat nejlepší zbrojí, zbraněmi a nanotechnologií.

How Fast Was That?
Planeta Joba
Máte 2:20 na to, abyste vyhráli závody vznášedel. Není to žádná sranda. Znovu si zvolte mezihru 3. Trefte všechny urychlovací ikony a plošiny a řezejte zatáčky o sto šest.
Bye Bye BirdiesPlaneta JobaProplížte se kolem ptáků a pak na ně střelte buď z Mini-Nuke, nebo pulzní puškou (Pulse Rifle). Musíte zabít nejméně 12 ptáků.

Nothing To See Here
Planeta Todano
Na počátku planety Todano najdete čtyři rakety. Zashněte je Omniwrenchem dřív, než stihnou explodovat.

You're My Hero
Planeta Todano
Musíte dostat všechny robotické turisty až na konec mise, aniž byste si jediného z nich nechali sejmout veverkou (Squirrel). Nejlepší bude, když zůstanete za skupinou, a jakmile se hlodavec objeví, sestřelíte ho pulzní puškou.

Try To Sleep
Planeta Todano
Za pomoci zovčovače (Sheepinator) musíte 16 veverek proměnit na ovce. Několik veverek najdete v aréně s nášlapnými minami, ale pozor, kam šlapete - vybuchlá mina se neslučuje s hlodavčími životy.

No Shocking Developments
Planeta Boldan
Musíte se sjet po elektrických drátech, aniž byste dostali ránu nebo museli útočit na základnu. Abyste tohle dokonale zvládli, raději si projděte kompletní návod.

Moving Violation
Planeta Snivelak
Musíte sestřelit z oblohy 14 lodí. Asi nejlépe se k tomu hodí Minirocket Tube. Startovní pozice je na tohle řádení přímo fantastickým místem.

Midtown Insanity
Planeta Damosel
Musíte sjet všechny koleje, aniž byste utržili jakékoli zranění. Abyste tohle dokonale zvládli, raději si projděte kompletní návod.

Safety Deposit
Planeta Damosel
Musíte se dostat do banky plné turistů a zabránit tomu, aby je zabili roboti a pramazlíčci (Protopets). Starejte se víc o roboty, jelikož pramazlíčci si budou s turisty chvíli hrát, než je dorazí. Doporučujeme použít Tesla Barrier na pramazlíčky a Plasma Storm proti robotům. Díky tomu to pro vás bude hračka.

Be A Moon Child
Planeta Grelbin
Na téhle planetě posbírejte všech 101 měsíčních kamenů (Moonstones).

Nano To The Max!
Posbírejte všech 80 nanotechnologických slotů (Nanotech slots).Nice RideNakupte vše dostupné pro Ratchetovu loď.

Weapon Envy
Musíte získat všechny zbraně, vylepšení a režimy.

Need for Speed: Underground

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 2
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Výborná arkádová závodní hra se zaměřením na tuning a ilegální závody. Konkurovat Burnoutu 3 a právě vycházejícímu NFS: Underground 2 nemůže, ale zato stojí polovic!

Vin Diesel a jeho parta na to můžou mít jiný názor, ale pro čtenáře TipStationu není nic příliš rychlé a zběsilé.

Tato závodní hra patří mezi ty lepší závodní arkádové hry, ovšem čerstvě dostala solidní konkurenci v podobě pokračování a především *Burnoutu 3*. Návod, přesněji krátké tipy, jsme na hru otiskli v našem 13. čísle, ovšem stále si píšete o soupis všech bonusových aut. Plníme tedy vaše přání, tady to je!

Stylové body

Vyhrávat nestačí! Musíte vyhrávat stylově, o to tu jde. Tím, jak získáváte stylové body, si postupně můžete odemykat spoustu věcí - to vám přehledně ukazujeme v níže uvedeném seznamu. Ale jak na to?

Není to tak složité. Stylové body získáváte na konci každého závodu a to i v případě, kdy nevyhrajete. Body jsou přičítány (a odečítány, to v případě, že bouráte) za váš „výkon" v závodu. V následující tabulce přehledně ukazujeme konkrétní bodové zisky za konkrétní „manévry".

Body za	Body +/-
Jízda v závěsu	+Různé
Dlouhý skok ve vzduchu	+Různé
Dlouhý smyk	+Různé
Kolize s autem	-Různé
Čistý průjezd sekcí	+50
Čistý průjezd kolem	+200
Čistý průjezd závodu	+500
Náskok na startu	+100
Prvenství při projetí kola	+100
Těsný průjezd kolem auta	+100
NOS Purge	+150
Využití zkratky	+100
Vítězství	+500
Provedení hodin	+200

NOS Purge

A co je to ten NOS Purge? Nejprve musíte mít na autě nainstalovaný Nitrous Oxide (oxid dusný), což se vám může podařit až poté, co jste vyhráli Underground závod 14/11 v Downtown Series. Až ho nainstalujete, jediné, co je třeba udělat, je stisknout L1 (stačí lehce poklepnout, ať si to moc nevyčerpáte) na startu závodu. Trochu to začoudí, vy vyrazíte kupředu a 150 lacných bodů je doma!

Jak snadno bodovat

Pro rychlé odemknutí bonusů za stylové body doporučujeme soustředit se na režim Underground až do té doby, kdy odemknete Drift Track 1 (vyhrajte závod 3/111 - It's All About Stzle and Finesse). Nyní režim opusťte, zvolte Quick Race a pak Drift. Teď si vyberte výše uvedení Drift Track 1 a nastavte počet kol na 10. Absolvujte závod tak dlouho, jak je vám libo, a v jeho průběhu si můžete syslit body do zásoby. A aby to bylo ještě jednodušší, můžete počkat, až se váš Reputation Multiplier (násobič reputace) zvýší na dvě či více hvězdiček.

Odměny za styl

Spoustu věcí, které můžete v *NFS:U* získat, tak učiníte naplněným svého ukazatele stylových bodů. Po každém zápase je vypočítán počet bodů a je přidán do ukazatele stylových bodů. Pokud se vám jej podaří naplnit, odemknete něco zajímavého. Zde je seznam všech bonusů a pořadí, ve kterém je můžete získat.

Odměny za styl

1) Tear Level 1 Vinyly
2) RadioShack XMOD Vinyl
3) AEM Vinyl
4) VORTEX Auto
5) Tear Hood Level 1 Vinyly
6) Alpine Vinyl
7) 5Zigen Vinyl
8) Stripes Level 1 Vinyly
9) Audiobahn Vinyl
10) Stripes Hood Level 1 Vinyly
11) ACT Vinvyl
12) Nismo Sentra
13) Unique Vinyl
14) Splash Level 1 Vinyly
15) Modern Level 1 Vinyly
16) HP Racing Vinyl
17) Brembo Vinyl
18) ENKEI Vinyl
19) GReddy Vinyl
20) Flames Level 1 Vinyl
21) Hieroglyphics Vinyl
22) Arospeed Vinyl
23) Flames Hood Level 3 Vinyl
24) Unique Vinyl
25) Lightning Level 2 Vinyl
26) Apex Vinyl
27) BBS Vinyl
28) Venom Vinyl
29) Flags Level 1 Vinyl
30) Tribal Level 1 Vinyly
31) WOLFRACE Wheels Vinyl
32) Petey Pablo Car
33) Hood Level 3 Vinyly
34) Jackson Racing Vinyl
35) Yokohama Vinyl
36) Wild Level 1 Vinyly
37) Kenwood Vinyl
38) Unique Vinyl
39) Tear Level 2 Vinyl
40) Mystikal Car
41) KVR Performance Vinyl
42) KYB America Vinyl
43) Stripes Level 2 Vinyly
44) ABS Dynamics Vinyl
45) Autozone Vinyl
46) Clutchmasters Vinyl
47) NEUSPEED Vinyl
48) Henshin Auto Vinyl
49) Splash Level 2 Vinyly
50) Nitrous Express Vinyl
51) O.Z. Vinyl
52) Modern Level 2 Vinyly
53) Unique Vinyl
54) KONIG Vinyl
55) Kumho Vinyl
56) KONI Vinyl
57) Body Vinyl
58) Modern Hood Level 2 Vinyly
59) Flames Level 2 Vinyly
60) Injen Technology Vinyl
61) MOMO Vinyl
62) Lightnight Level 2 Vinyly
63) Flags Level 2 Vinyly
64) DC Sports Vinyl
65) Eibach Springs Vinyl
66) JSP America Vinyl
67) Rob Zombie Auto
68) Unique Vinyl
69) Scorpion Exhaust Vinyl
70) Sparco Vinyl
71) Tribal Level 2 Vinyly
72) Tear Level 3 Vinyly
73) Wild Level 2 Vinyly
74) Body Vinyl
75) Stuff Magazine Vinyl
76) Unique Vinyl
77) Bilstein Vinyl
78) Borla Vinyl
79) Stripes Level 3 Vinyly
80) Splash Level 3 Vinyly
81) Modern Level 3 Vinyly
82) Body Vinyl
83) Unique Vinyl
84) Apex Integration Vinyl
85) Wilwood Vinyl
86) Flames Level 3 Vinyly
87) Lightning Level 3 Vinyly
88) Unique Vinyl
89) Stillen Vinyl
90) Street Glow Vinyl
91) Eurolite Vinyl
92) Extreme Dimensions Vinyl
93) Flags Level 3 Vinyly
94) Tribal Level 3 Vinyly
95) Body Vinyl
96) H&R Springs Vinyl
97) HKS Vinyl
98) Lostprophets auto
99) Wild Level 3 Vinyly
100) Body Vinyl
101) Unique Vinyl
102) Unique Vinyl
103) PLASMALOW Vinyl
104) Racing Hart Wheels Vinyl
105) Skunk2 Racing Vinyl
106) Toyo Tires Vinyl
107) Turbonetics Vinyl
108) Unique Vinyl
109) PIAA Vinyl
110) NOS (Holley) Vinyl
111) Samantha's Honda Civic
112) Junkman's Honda Civic
113) Melissa's Nissan 350Z
114) Eddie's Nissan Skyline

Kompletní seznam aut

Auta, která máte k dispozici na samotném počátku, jsou sice pěkná, ale jejich počet vás těžko potěší. To se postupem času může změnit, ve hře je několik desítek různých aut, jež můžete získat – buď ziskem stylových bodů, nebo postupem v režimu Underground. Zde je jejich úplný seznam.

Zbývá jen dodat, že jména odemknutých aut na obrazovce „Race Reward" se občas trochu liší od jmen stejných aut v obrazovkách „Select Car" nebo „Trade Car". Tak například, vůz Hyundai Tiburon GTV6 se tady jmenuje Hyundai Coupé. Jména, která uvádíme v následující tabulce odpovídají údajům z obrazovky „Race Reward"

odměny za styl

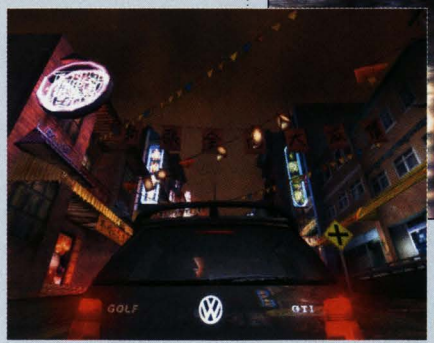
Auto	Jak ho odemknout?
Volkswagen Golf GTI	Odemknuto od začátku
Honda Civic	Odemknuto od začátku
Peugeot 206	Odemknuto od začátku
Mazda MX-5	Odemknuto od začátku
Dodge Neon	Odemknuto od začátku
Mitsubishi Motors Eclipse	Odemknuto od začátku
Toyota Celica	Odemknuto od začátku
Mazda RX-7	Odemknuto od začátku
2003 Mitsubishi Lancer ES	Vyhrajte Underground závod 4/111
2003 Ford Focus ZX3	Vyhrajte Underground závod 8/111
2003 Hyundai Tiburon GTV6	Vyhrajte Underground závod 17/111
2003 Subaru Impreza 2.5 RS	Vyhrajte Underground závod 22/111
2004 Nissan Sentra SE-R Spec V	Vyhrajte Underground závod 24/111
1992 Nissan 240SX SE	Vyhrajte Underground závod 33/111
2002 Toyota Celica GT-S	Vyhrajte Underground závod 41/111
2003 Acura RSX Type-S	Vyhrajte Underground závod 46/111
2000 Honda Integra Type-R	Vyhrajte Underground závod 53/111
1999 Mitsubishi Eclipse GSX	Vyhrajte Underground závod 58/111
1998 Toyota Supra	Vyhrajte Underground závod 64/111
2003 Honda S2000	Vyhrajte Underground závod 69/111
1995 Mazda RX-7	Vyhrajte Underground závod 73/111
2003 Nissan 350Z	Vyhrajte Underground závod 75/111
1999 Nissan Skyline R34 GTR	Vyhrajte Underground závod 79/111
Vortex Car (Honda Integra Type-R)	Naplňte ukazatel „Style Points" 4x
Nismo Sentra (Nissan Sentra SE-R Spec V)	Naplňte ukazatel „Style Points" 12x
Petey Pablo Car (Mitsubishi Eclipse GSX)	Naplňte ukazatel „Style Points" 31x
Mystikal Car (Toyota Celica GT-S)	Naplňte ukazatel „Style Points" 40x
Rob Zombie Car (Nissan 350Z)	Naplňte ukazatel „Style Points" 62x
Lost Prophets Car (Nissan Skyline GT-R)	Naplňte ukazatel „Style Points" 94x
Samantha's Honda Civic	Naplňte ukazatel „Style Points" 111x
Junkman's Honda Civic	Naplňte ukazatel „Style Points" 112x
Melissa's Nissan 350Z	Naplňte ukazatel „Style Points" 113x
Eddie's Nissan Skyline GT-R	Naplňte ukazatel „Style Points" 114x

Magazíny

TipStation sice v NFS:U nezískáte, ale jak se postupně prodíráte režimem Underground, získáváte jako bonus za své úžasné a extrémní výkony obálky slavných amerických motoristických (a především tuningových) časopisů. Zde je seznam toho, co musíte pro jejich odemknutí udělat.

odměny za styl

Číslo	Jak jí odemknout?
01	Získejte 10. místo na Circuit rankings board
02	Získejte 9. místo na Sprint rankings board
03	Získejte 10. místo na Drift rankings board
04	Získejte 7. místo na Drag rankings board
05	Získejte 8. místo na Drift rankings board
06	Získejte 8. místo na Circuit rankings board
07	Získejte 6. místo na Circuit rankings board
08	Získejte 6. místo na Sprint rankings board
09	Získejte 4. místo na Drift rankings board
10	Vyhrajte všechny turnaje
11	Vyhrajte nad Eddiem v závodě 111/111
12	Nainstalujte všechny Level 1 Performance Upgrades
13	Nainstalujte všechny Level 2 Performance Upgrades
14	Nainstalujte všechny Level 3 Performance Upgrades
15	Postavte auto s jednohvězdičkovou reputací
16	Nainstalujte všechny Level 1 Visual Upgrades
17	Nainstalujte všechny Level 2 P Visual Upgrades
18	Nainstalujte všechny Level 3 Visual Upgrades
19	Získejte maximální úroveň Reputation Meteru
20	Překonejte nejlepší přednastavený čas v jakémkoliv Drag závodě na Hard
21	Překonejte nejlepší přednastavený čas v jakémkoliv Circuit závodě na Hard
22	Překonejte nejlepší přednastavený čas v jakémkoliv Drift závodě na Hard
23	Překonejte nejlepší přednastavený čas v jakémkoliv Sprint závodě na Hard
24	Získejte online reputaci 500
25	Získejte online reputaci 1000
26	Získejte online reputaci 2500
27	Získejte online reputaci 5000



Nejlepší auta

Nelze o žádném voze říci, že je univerzálně nejlepší, ale pro každý druh závodu jsme přeci jen vybrali naše nejoblíbenější auto.

Circuit: Acura RSX
Sprint: Acura RSX
Drag: Nissan Skyline
Drift: Mitsubishi Eclipse

Medal of Honor: Frontline

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PSM2 5 - 85/100

Když to budete brát jako střílečku bez větších ambic, tak budete nadšeni.

Projít peklem druhé světové války není žádná legrace. My vám poradíme, jak každou akci dotáhnout k dokonalosti a jak si při tom uchovat život i zdravý rozum.

1. MISE: D-DAY

1. Your Finest Hour

- Setkejte se na pobřeží s kapitánem.
- Kryjte postup čtyř vojáků z vaší jednotky.
- Připojte se k jednotce u ostnatého drátu.
- Kryjte pyrotechnika s náložemi, který uvolní další cestu.
- Následujte kapitána k prvnímu bunkru.

TIPY

Útočte z velké vzdálenosti - Snažte se maximálně využít dostřelu svých zbraní. Pokud totiž zaútočíte z dostatečně velké vzdálenosti, němečtí vojáci o vás nevědí a pouze nehybně postávají. Díky tomu jsou velmi snadným cílem a vaše pozice je o mnoho jednodušší, než když se začnou krýt za nejrůznějšími překážkami.

Mějte stále plný zásobník - Každou klidnou chvilku využijte k dobíjení své zbraně. Někdy se vám sice může zdát, že pár nábojů nemůže znamenat významný rozdíl. Opak je ale pravdou. Mnohdy může právě poslední kulka v zásobníku rozhodnout o úspěchu celé mise.

Při přestřelce zachovejte klid - Nejhorší reakcí na krizovou situaci je bezcílné pobíhání, při kterém střílíte všude kolem sebe. Sice schytáte méně zásahů, ale vaše rány půjdou většinou také mimo. Snažte se tedy postupovat systematicky a pokud je to možné, nevzdalujte se od možných úkrytů.

Střelba z úkrytu - V některých situacích vám můžou velmi pomoci lehké chyby hry. Občas se vám totiž podaří najít úkryt, ze kterého se dá střílet, aniž by na vás němečtí vojáci reagovali. Proto se pokuste využívat všech možných i nemožných úkrytů. Například na schodištích získáte při útoku směrem dolů často výhodu, pokud se skrčíte a začnete střílet po nohách svých protivníků.

- Překonejte minové pole a obsaďte kulometné hnízdo.
- Zničte kulometná hnízda mezi bunkry.
- Postřílejte německé vojáky v zákopu.

Hned na začátku hry jste vrhnuti do té nejtěžší akce. Stojíte ve vyloďovacím člunu a čeká vás útok na velmi dobře bráněný úsek francouzského pobřeží. Po vašem pádu do vody stále ještě hru neovládáte. Jakmile po vynoření na pláži uvidíte ve svých rukách zbraň, běžte směrem doleva ke zničenému vyloďovacímu člunu. Za ním se kryje váš kapitán, který vám zadá úkol krýt postup čtyř členů vaší jednotky.

Na tomto úkolu je nejtěžší lokalizovat všechny čtyři vojáky. Všichni jsou skrčení a občas vám zamávají. Kryjí se většinou za ježky a nehýbou se ze své pozice. Nejlepší je běžet nejprve na jeden z okrajů perimetru, který je ohraničen nepřekonatelným plotem. Potom běžte na druhou stranu a cestou byste měli na všechny čtyři narazit. Když k některému z nich doběhnete, tak se za ním skrčte a střílejte na jeden ze dvou velkých bunkrů s kulomety. Po několika výstřelech by měl voják vyběhnout směrem dopředu a v horní části obrazovky se objeví text, ve kterém vidíte počet zbývajících vojáků v úzkých.

Po záchraně posledního vojáka vaší jednotky běžte směrem od moře až k ostnatému drátu, kde vám dá kapitán další úkol. Musíte běžet až na pravý konec valu s ostnatým drátem, kde se krčí ve svém chabém úkrytu pyrotechnik s náložemi na zničení protipěchotních zátarasů. Běžte k němu a on začne postupovat směrem ke středu perimetru. Držte se u něj a střílejte na pravý bunkr. Pokud se mu podaří dostat se na určené místo uprostřed valu, položí pod něj nálož a ta uvolní cestu k bunkrům. Proběhněte vzniklým otvorem a běžte co nejrychleji k levému bunkru. Tam opět najdete svého kapitána, který má pro vás další příjemný úkol. Musíte proběhnout minovým polem mezi oběma bunkry a obsadit kulometné hnízdo v zákopu pod pravým bunkrem.

Překonání minového pole naštěstí není zase tak těžké. Stačí běžet z jednoho kráteru do druhého a žádná mina vás neohrozí. U pravého bunkru postupujte těsně podél zdi a nakonec skočte malou průrvou do zákopu, který se pod ním nachází. Zabijte oba německé vojáky, na které zde narazíte, a běžte doprava k žebříku, po kterém vylezete k těžkému kulometu. Zmáčkněte ⊗ a užijte si jeho kadenci. Nejprve ho namiřte do zákopu, kterým jste přiběhli. Do něj vběhne několik vojáků, které musíte postřílet. Po zabití posledního se objeví text v horní části obrazovky.

Po likvidaci vojáků v zákopu se věnujte dvěma kulometným hnízdům, která se nacházejí mezi oběma bunkry. Střílejte přímo do nich. Zničení hnízda je provázeno nepřehlédnutelnou explozí. Jejich likvidací končí první část této mise.

2. Into the Breach

- Vyčistěte vstup do bunkru.
- Zničte vysílačku v prvním patře.
- Najděte kouřové granáty.
- Postřílejte vojáky v obou střílnách.
- Označte střílnu kouřovým granátem.

Ve druhé části vás konečně čeká o něco více střílení. Vaším prvním cílem bude vyčištění dolní části bunkru, do kterého vedou dveře na konci zákopu. Zde se na rozdíl od riskantního pobíhání v první části mise vyplatí postupovat opatrně. Běžte k rohu před vámi a pomalu vykoukněte směrem ke dveřím do bunkru. Střelte do jednoho ze sudů uvnitř a jejich exploze vám pročistí cestu. Vběhněte dovnitř a postřílejte všechny vojáky v přízemí. Potom běžte ke kulometu kryjícímu vstup do bunkru a použijte ho. Do zákopu naskáče několik Němců, které díky palebné síle kulometu snadno postřílíte. Tím je splněn váš první úkol.

Dalším je umlčení vysílačky v prvním patře. Běžte ke schodům a prostřílejte si cestu nahoru. Tam uslyšíte německého vojáka podávat vysílačkou hlášení o posledních událostech. Zastřelte ho a potom zničte vysílačku (střelte do tmavé krabice s barevnými tlačítky). Pokud se vysílačka rozpadne, byli jste úspěšní.

Po zničení vysílačky musíte najít krabici s kouřovými granáty. Běžte z místnosti s vysílačkou do chodby nalevo od schodů. Uvidíte německého vojáka, který se šikovně kryje za deskou stolu. Zastřelte ho a dejte si pozor na jeho soukmenovce. V další místnosti uvidíte žebřík vedoucí do vyššího patra. Vylezte po něm a zastřelte vojáka povalujícího se ve dveřích. Pokračujte dál, až uvidíte další žebřík. U něj už budou vaši protivníci o něco chytřejší a hodí vám na přivítanou granát. Schovejte se a po jeho explozi běžte dál. Dojdete do malého skladiště, kde vás čeká další přestřelka. Po jeho vyčištění jděte do tunelu, který je vykopán v jedné z jeho stěn. Kousek za vchodem do něj najdete u levé stěny hledané kouřové granáty.

Nyní vás čeká umlčení střelců v obou bunkrech ostřelujících pláž. Pokračujte dál tunelem a napumpujte cestou nějaké olovo do Němců kryjících se za podpěrami. Až dojdete do většího skladiště, otočte se kousek za vchodem doleva a skrčte se. Mezerou mezi bednami uvidíte dva sedící vojáky, kteří se opírají o barel. Střelte do něj a máte o dva problémy méně. Jděte dál a postřílejte všechny Němce v tomto patře. Potom najděte žebřík, po kterém vylezete na úroveň střílen. Zastřelte vojáka u rádia a pak otevřete dveře, které vedou do hlavní střílny bunkru. Postřílejte všechny vojáky (naštěstí sledují pláž) a počkejte, až vaši spolubojovníci vyčistí protější bunkr. Tím jste splnili předposlední úkol první mise.

Vaším posledním úkolem bude označit střílnu kouřovým granátem. Chvilku počkejte a uprostřed střílny se objeví červená krychle označující místo pro kouřový granát. Běžte k ní a zmáčkněte ⊗. Po položení granátu běžte rychle zpět do vnitřní části bunkru a za dveřmi běžte směrem doleva. Otevřete dveře ven a doběhněte k vojákovi, který vám podává pomocnou ruku. Tím pro vás vylodění v Normandii končí.

2. MISE: A STORM IN THE PORT

1. Seaside Stowaway

- Seberte důležité dokumenty.
- Použijte kulomet na kostelní věži.
- Najděte rozvrh tankování ponorky.
- Zničte zeď vedoucí k dokům.
- Najděte zakotvenou ponorku.
- Schovejte se v otevřené bedně.

Začínáte na malé mýtince a před vámi leží několik beden. Běžte k nim a otevřete malou bílou krabičku, ve které jsou schovány důležité papíry. Po jejich sebrání pokračujte úzkou pěšinkou na silnici, kde před vámi kolem projede džíp pronásledovaný letadlem. Běžte po silnici směrem doleva a použijte kulomet upevněný na zničeném džípu. Postřílejte Němce útočící zprava i zleva. Potom prohlédněte obě místnosti, ze kterých Němci vybíhali. Najdete zde munici a nějaké to zdraví. Po jejich prohledání pokračujte dál ulicí a cestou spolupracujte s ostatními vojáky. Na konci ulice běžte do postranní uličky vlevo a projděte zničeným domem na jeho zadní dvorek. Tam najdete v levé stěně malou díru, kterou se musíte proplížit. Na druhé straně se dostanete do ulice vedoucí na most. Za mostem je ovšem tank, který brání vaší jednotce v postupu. Vezměte si do ruky granát a pusťte se do něj. Po několika dobře mířených hodech tank exploduje a cesta vpřed je volná. Prohledejte druhou stranu řeky a postřílejte Němce, na které zde narazíte. Posbírejte zásoby, které zde najdete, a pokračujte ulicí do trosek kostela, který vidíte přímo před sebou. Proběhněte kolem mrtvého spojaře s vysílačkou a zatočte doleva. Uvidíte dlouhý žebřík, po kterém musíte vylézt na kostelní věž, kde najdete opuštěný německý kulomet. Postavte se za něj a postřílejte německé vojáky, kteří se objeví na ulici pod vámi.

Po odražení jejich útoku seběhněte na ulici a vyčistěte prostor nalevo od kostela. Potom se vydejte na druhou stranu a jděte až na konec ulice. Odtud vede další cesta domem, který najdete na levé straně ulice. Jeho konec je uzavřen několika stlučenými trámy. Postřílejte Němce, které vidíte na druhé straně, a potom jděte k levé stěně, ve které najdete u země malý otvor. Proplížte se na druhou stranu a posbírejte na malém náměstíčku munici, která se povaluje všude kolem. Cesta dál vede uličkou směrem na sever. Přímo proti ústí této uličky uvidíte zničený dům, kterým vede cesta dál. Skrčte se a proplížte se úzkým prostorem a dostanete se do místnosti, kde probíhá výslech amerického vojáka. Zastřelte vyslýchajícího německého důstojníka a seberte papír, který visí na stěně vedle dveří na ulici.

Vyběhněte na ulici a pomožte svým spolubojovníkům s likvidací několika německých vojáků. Po vyčištění ulice najděte malý dvorek za kamennou zdí, ve kterém stojí několik barelů. Střelte do červeného barelu a ten svou explozí prorazí zeď, u které stojí. Na druhé straně dojdete na malé prostranství, za kterého vedou dvě cesty. Dejte se cestou doprava a zastřelte německého vojáka u kulometu. Běžte ke kulometu a postřílejte několik Němců na cestě před vámi. Jděte cestou až k nákladnímu autu, za kterým vidíte hromadu beden. Doběhněte k velké otevřené bedně a první část této mise máte za sebou.

2. Special Cargo

- Poškoďte motor.
- Položte nálož k zadnímu torpédometu.
- Zničte vysílačku.
- Položte nálož k přednímu torpédometu.
- Najděte kódovou knihu.
- Utečte po žebříku z ponorky.

Druhá část mise je velmi krátká. Celá se totiž odehrává na palubě německé ponorky. Začínáte v bedně, do které jste vlezli na konci předchozí části mise. Otevřete ji a zastřelte námořníka před vámi. Prostřílejte si cestu ponorkou až k červeně osvětlené místnosti, kde vám bude cestu dál blokovat proud páry. Na pravé stěně je ovšem velký červený ventil, kterým páru zastavíte. Dejte si při tom pozor na námořníky na druhém konci chodby, kteří vám

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Zaměřování
Směrové šipky nahoru a dolů » Přibližování a oddalování při použití optiky
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Další zbraň
Čtvereček » Předchozí zbraň
Trojúhelník » Skok
L1 » Citlivější míření
L2 » Skrčení
R1 » Střelba
R2 » Nabíjení
R3 » Úder pažbou
START » Pauza
SELECT » Pomocné rady

budou znepříjemňovat život. Cestu dál ovšem blokuje další unikající pára. Skrčte se a podlezte pod proudem páry vlevo. Tam najdete zbylé dva ventily, kterými zastavíte zbylé dva proudy páry. Potom už vám nic nebrání v cestě do strojovny. Postřílejte všechny námořníky a rozbijte bednu napravo od dveří. Najdete v ní lékárničku. Potom běžte k motoru a umístěte na označeném místě časovanou bombu. Po jejím umístění rychle utečte do vedlejšího oddělení a počkejte na explozi.

Po zničení motoru se do strojovny vraťte a prolezte dál dírou, která vznikla po explozi. Dostanete se do prostoru u zadních torpédometů. Zastřelte oba námořníky a umístěte na torpédo vlevo bombu (nemusíte utíkat, protože bomba neexploduje). Po jejím umístění pokračujte dál. Po likvidaci pěti námořníků v následující místnosti se dostanete do oddělení se žebříkem a dvěma dalšími námořníky. Zapamatujte si umístění žebříku, po kterém budete z ponorky utíkat.

V další místnosti zastřelte radistu a výstřelem zničte rádio (opět zničte tmavou krabici s barevnými tlačítky). Pokračujte ponorkou směrem k přídi, až se dostanete k příďovým torpédometům. Tam postřílejte opět všechny pracující námořníky a na označeném místě umístěte poslední bombu. Potom rozbijte poslední bednu u pravé stěny a vraťte se do vedlejšího oddělení, kde jsou lůžka důstojníků. Tam se objeví námořník, kterého musíte samozřejmě zastřelit. Jděte do malé místnosti za ním a zde v malé skříňce najdete hledanou knihu kódů (musíte skříňku otevřít). Po jejím sebrání běžte k únikovému žebříku a opusťte ponorku.

3. Eye of the Storm

- Najděte kufřík se zbraněmi.
- Najděte střešní okno vedoucí do uzavřené části doků.
- Zničte všechny čtyři nákladní vozy.
- Získejte plány rozmístění ponorek.
- Infiltrujte ponorkové doky.

Předposlední část druhé mise se odehrává v přístavu. Začínáte u mola, kde zakotvila vámi poškozená ponorka. Pohybujte se podél zdi a neustále se rozhlížejte, protože všude kolem je spousta německých vojáků (co nejdříve se zbavte vojáka na strážní věži). Využívejte krytí za bednami. Vaším prvním cílem bude požární schodiště na protější budově (jinam se zatím stejně nedostanete). Vyběhněte po něm a vylezte po žebříku na střechu. Tam zastřelte dalšího vojáka a přeběhněte po můstku na druhou střechu. Tam uvidíte vpravo velký světlý kufřík, ve kterém najdete pušku a několik časovaných náloží. Běžte na kraj střechy a postřílejte všechny vojáky v dohledu. Je jich kolem docela dost a zbavit se jich na větší vzdálenost je to nejrozumnější, co můžete udělat. Hlavně si dejte pozor na námořníky na zakotvené bitevní lodi.

Po vyčištění okolí slezte ze střechy zpět na schodiště a pokračujte dál po nábřeží. Tam vás čeká tuhý souboj s několika přibíhajícími vojáky. Zvláštní pozor si dávejte na bitevní loď, která má na přídi nebezpečný kulomet (snažte se zastřelit námořníky, ještě než k němu doběhnou). Pokračujte až na konec nábřeží, kde najdete nějaké lékárničky (rozbijte bednu). Potom se o kousek vraťte a běžte do uličky mezi velkými skladišti. Prostřílejte si cestu až ke schodišti, kolem kterého je další větší skupina vojáků. Vlevo před schodištěm najdete několik beden, ve kterých je nějaké to zdraví.

Seběhněte po schodech a běžte až k rohu skladiště. Vezměte si do ruky odstřelovačku a vykloňte se zpoza rohu. Uvidíte další vojáky, kteří ovšem proti odstřelovačce na takovou vzdálenost nebudou mít ani tu nejmenší šanci. Pokračujte dál a po chvilce se dostanete opět na další nábřeží. Opět je všude kolem spousta vojáků, takže si dávejte pozor. Neustále se rozhlížejte a sledujte, odkud přichází střelba. Nebezpeční jsou vojáci na ponorce, která kotví v přístavu. Běžte po nábřeží k nízkým obytným domkům. Do posledního z nich se dá vejít. Najdete v něm nějaké zdraví a munici. Vraťte se na místo, kudy jste se na nábřeží dostali. Obejděte vlak, který zde stojí, a dostanete se k žebříku, který vede na střechu skladiště.

Vylezte po žebříku na střechu a prostřílejte si cestu až k poklopu, kterým se dostanete dovnitř skladiště. Zde vás čeká několik otravných Němců a jejich přisluhovačů. Při jejich likvidaci můžete využít plynových bomb, kterých je ve skladišti spousta. Po jejich likvidaci prohledejte skladiště, protože zde najdete pár zajímavých věcí (komu by se nehodila nějaká ta lékárnička?). Potom vyjděte malými dveřmi ze skladiště a užijte si další přestřelku mezi bednami zakrytými maskovací sítí. Touto uličkou se dostanete ke komplexu skladišť. Prolezte jejich okolí, protože je zde poschovávána munice a další zdraví.

Konečně se dostáváte ke konci vašeho úkolu. Nejděte skladiště, před kterým parkují tři nákladní auta. Postřílejte Němce kolem a položte na auta časované nálože, které je zničí. Potom vejděte otevřenými vraty do skladiště a vypněte ten otravný alarm. Chodbou uvnitř skladiště se dostanete do kanceláře, ve které najdete na stole hledaný seznam. Po jeho sebrání se vraťte na parkoviště před skladem, kam přijelo poslední nákladní auto. Postřílejte poslední vlnu útočících vojáků a vyhoďte poslední auto do vzduchu. Po jeho explozi se na něj skácí konstrukce, po které můžete vylézt na střechu. Na druhé straně z ní opět seskočte a čeká vás poslední část této dlouhé mise.

4. A Chance Meeting

- Zničte šest ponorkových motorů.
- Získejte plány motoru.
- Najděte cestu do ponorkového bunkru.
- Zničte obě ponorky.
- Zničte nádrže s naftou.
- Utečte bránou z doků.

V poslední části vás čeká tvrdá akce v docích. Začínáte v uličce, do které jste seskočili ze střechy na konci předchozí části. Nejprve projděte bezprostřední okolí budovy za vámi. Najdete zde nějakou munici a lékárničku. Potom se vydejte dlouhou uličkou, na jejímž druhém konci vidíte nákladní vlak. Postřílejte vojáky v jeho okolí a najděte páku, která je za ním. Zatáhněte za ni a poslední vagón s kulometem upevněným na bedně o něco popojede. Běžte na jeho levou stranu a přes bednu, která stojí vedle něj, vyskočte nahoru a chopte se kulometu. Díky němu velmi snadno odrazíte nepříliš početný německý útok.

Po jejich likvidaci běžte do otevřených vrat a postřílejte zbylé vojáky a námořníky. Dejte si pozor na střelce, kteří jsou dobře postavení na okolních střechách (vlevo). Pořádně se porozhlédněte po velkém prostoru, ve kterém se právě nacházíte. V některých bednách jsou lékárničky a všude kolem se povaluje větší množství tolik potřebné munice.

Pokračujte dále směrem k dokům vlevo. Proběhnete několika uličkami (nemůžete zabloudit), až se dostanete ke skladu s otevřenými dveřmi. Postřílejte několik ozbrojených pracovníků uvnitř a jako obvykle ho nejprve pečlivě prohledejte. Potom jděte dál dveřmi, které vedou směrem do doků, které ukrývají obě ponorky. Chodbou se dostanete do velké místnosti, ve které se pracuje na šesti ponorkových motorech. Na třech z nich vidíte červené označení cíle pro časované nálože. Běžte až k zadnímu páru motorů a položte postupně všechny tři nálože. Od nastavených náloží musíte co nejrychleji utéct, protože by vás mohly velmi snadno zabít.

Po rozbití beden v rohu (je zde lékárnička a nějaká munice) pokračujte dál, až se dostanete do místnosti, ve které narazíte na vědce u stolu. Na něm se povalují plány motoru, jejichž získání je jedním z cílů mise. Po jejich sebrání jděte dál, až se dostanete do montážní haly, ve které je část trupu ponorky. V rozsáhlejší přestřelce dostaňte všechny dělníky a námořníky. Potom vylezte po žebřících na trup ponorky a doplňte si munici, jejíž zásoby se vám zřejmě tenčí (zkuste víc používat granáty). Vaše další cesta by měla vést po schodech do kontrolní místnosti, ve které je další zdraví a munice.

Dál pokračujte větrací šachtou, do které se dostanete z malé místnosti mezi halou a schody do kontrolní místnosti. Rozbijte mříž a skrčte se. Po vstupu do šachty vás čeká animace, ve které uvidíte vysoké německé důstojníky kontrolující práce na miniponorkách. Pokračujte šachtou až ke vzdálenější mříži, kterou můžete rozbít a vylézt na ochoz nad další halou. Zastřelte námořníka vlevo a těm několika Němcům pod vámi zatopte granáty. Přeběhněte po ochozu na druhou stranu haly a pokračujte dlouhou chodbou dál. Na jejím konci zahněte doleva a dostanete se do malé místnosti, ve které je alarm a velký ovládací pult. Zastřelte důstojníka a vědce. Pokud se jim povedlo spustit alarm, tak ho vypněte. Pak jděte k ovládacímu pultu a zatáhněte za páku v jeho levé části. V doku pod vámi se rozjede velký jeřáb s torpédem, které svým pádem zničí první ponorku.

Po zničení ponorky se vraťte do úzké chodby, ve které se objeví noví vojáci. V chodbě jsou nyní otevřené dveře, které vedou do doku se zničenou ponorkou. Postřílejte zbývající Němce a držte se levé stěny. V zadní části doku uvidíte schodiště, po kterém se dostanete do chodby vedoucí ke druhé ponorce. Zůstaňte na ochozu nad ponorkou a z bezpečné vzdálenosti postřílejte námořníky svou odstřelovačkou. Až bude dole bezpečno, můžete slézt po žebříku a běžet k můstku, který vede na přední část ponorky. Jděte k dělu na přídi a použijte ho. Otevřou se vrata napravo od vás a vy si můžete užívat svou palebnou převahu (nenechte vojáky, aby vás oběhli). Otevřenými vraty musíte zničit velké nádrže s naftou. Nyní už zbývá pouze zničit tuto ponorku. Oběhněte ji na druhou stranu a po můstku na druhé straně se dostanete k torpédům na palubě. Položte k nim časovanou nálož a vyběhněte vraty, ze kterých vedli Němci svůj poslední útok. Zde běžte k vratům vlevo a druhá mise je za vámi.

ZBRANĚ

PISTOLE

Colt .45	**Přesnost 3**	**Účinnost 10**

Zbraň pro případ nouze. Pokud přijde její čas, miřte na hlavu.

Walther P38	**Přesnost 3**	**Účinnost 9**

Stejně jako ostatní pistole, i tato je zbraní spíše pro parádu. Její výhodou je dostatek munice, která zůstává po důstojnících.

Webley & Scott	**Přesnost 3**	**Účinnost 10**

Tato pistole s tlumičem se hodí pro situace, kdy se nechcete prozradit. Dá se použít i na větší vzdálenost.

PUŠKY

M1 Garand	**Přesnost 2**	**Účinnost 12**

Puška s velmi dobrou přesností. Zpočátku ji zřejmě často využijete při střelbě na větší vzdálenost. Bohužel ji není možné dobíjet.

Springfiel '03	**Přesnost 1**	**Účinnost 16**

Vaše první odstřelovačka. Její účinnost i přesnost jsou na velmi dobré úrovni. Bohužel se extrémně pomalu nabíjí.

Gewehr 43	**Přesnost 1**	**Účinnost 16**

Jednoznačně nejlepší puška ve hře. Díky poloautomatickému mechanismu má proti svému americkému protějšku výraznou výhodu při době nabíjení.

AUTOMATICKÉ ZBRANĚ

Thompson	**Přesnost 3**	**Účinnost 6**

Tuto zbraň máte v některých misích v základní výzbroji. Munici pro ní ovšem najdete vzácně, takže si jí moc neužijete.

MP40	**Přesnost 3**	**Účinnost 6**

S tímto samopalem strávíte zřejmě značnou část hry. Kromě posledních misí jde totiž často o základní zbraň německých jednotek.

Sturmgewehr 44	**Přesnost 3**	**Účinnost 10**

Jde o útočnou pušku, která je rozhodně jednou z nejlepších zbraní ve hře. Její hlavní výhodou je velký zásobník a slušný účinek v cíli.

BAR	**Přesnost 3**	**Účinnost 10**

Podpůrná zbraň, která dokáže také pěkně pozlobit. Oproti STG 44 má nevýhodu pouze v menším zásobníku.

3. MISE: NEEDLE IN A HEYSTACK

1. Rough Landing

- Ochraňte desátníka Barnese, který musí zničit všech pět tanků.
- Najděte kanystr s kerosenem.
- Vyprovokujte Němce u brány do města zapálením sena.

Děj hry se přesunuje mezi holandské větrné mlýny. Přímo vedle vás přistál také desátník Barnes, kterého budete muset celou první část této mise chránit. Pro splnění mise je totiž nepostradatelný a bohužel má sebevražedné útočné choutky. Bez váhání se rozeběhněte po cestě před vámi. Narazíte na větší skupinku vojáků, kterou musíte samozřejmě co nejrychleji zlikvidovat. Po několika stech metrech dorazíte k prvnímu tanku, který vám může velmi znepříjemnit život. Dejte si pozor na natočení jeho věže. Pokud mu dáte šanci vystřelit na vás z děla, může vás to stát život. Také nesmíte zapomínat na kulomet, který ale naštěstí pokrývá pouze úzký prostor přímo před tankem. Postřílejte vojáky kolem tanku a Barnes ho příběhne zničit časovanou náloží.

Po zlikvidování prvního tanku pokračujte dál po cestě. V chatrném přístřešku za mostem se skrývá další voják, který bude se svou zbraní vítaným pomocníkem. Dál pokračujte po cestě k další skupince domků, u kterých narazíte na druhý tank. Stejně jako u prvního si dejte pozor na jeho dělo a vyčistěte okolí od německých vojáků.

Po zničení tanku pokračujte do další vesničky, kterou ohrožuje svou palbou tank šikovně postavený za mostem. Naštěstí je možné jej obejít. Napravo od mostu s tankem je totiž další krytý most, přes který se dostanete na druhý břeh. Za tímto můstkem je několik Němců kolem velkého ohně. Postřílejte je a u ohně seberte kanystr s kerosenem. Potom pokračujte podél říčky a dostanete se do zad otravného tanku, který už nyní nebude problém zničit.

Dál pokračujte opět po hlavní cestě, která vás dovede na velké prostranství s několika domy. Zde narazíte na silný odpor. Díky odstřelovačce to naštěstí nebude neřešitelný problém. Po zničení tanku schovaného ve velké stodole běžte k větrnému mlýnu, na kterém je skryt poslední Němec. Potom vylezte po provazovém žebříku na ochoz větrného mlýnu. Díky tomu se zezadu přihrne skupinka Němců, která by vám chyběla při hodnocení.

Opět se vraťte na cestu a pokračujte k dalším domům, kde vás čeká asi největší skupina nepřátelských vojáků. Domy jsou navíc pod palbou tanku, který stojí na druhém břehu. Stačí ovšem doběhnout k raketometu mezi domy a použít ho. Rakety jsou namířeny přímo na tank a ten bude první salvou bez problémů zničen. Jako obvykle vyčistěte okolí od zbylých vojáků a dál pokračujte stezkou, která začíná za dvěma domky.

Čeká vás poslední velké prostranství, které je tentokrát pod minometnou palbou. Snažte se co nejrychleji doběhnout na druhou stranu, kde stojí poslední tank. Po likvidaci odporu v jeho okolí příběhne Barnes a zničí ho. Nyní už zbývá pouze cesta k bráně do města, kde budete muset vyprovokovat Němce, kteří potom bránu sami otevřou. Docílíte toho pomocí kerosenu, který s sebou nesete. Běžte k senu u větrného mlýnu a zmáčkněte ⊗. Seno začne hořet a Němci po chvilce spustí poplach. Počkejte si na ně u brány, která se otevře. Postřílejte vyběhnuvší vojáky a projděte bránou.

2. The Golden Lion

- Najděte nářadí na sabotování motorů.
- Poškoďte všechna čtyři auta na dvorku.
- Setkejte se s odbojářem v jeho garáži.
- Získejte důstojnickou uniformu.
- Promluvte si s odbojářem v hospodě U zlatého lva.

Začínáte v úzké uličce kousek od silnice. Rozbíjejte bedny kolem a přilákáte na sebe pozornost nepřátel. Příběhne větší počet německých vojáků, které bude zřejmě nejsnazší pozabíjet pomocí granátů. Také můžete využít kulomet, který je kousek na jih od vás. Po vyčištění okolí si zaběhněte k městské bráně na jih pro zdraví a munici. Potom se vraťte do uličky, kde jste začínali, a ujistěte se, že jsou skutečně všichni Němci v okolí mrtví.

Dále pokračujte ke kanálu, který je zhruba na sever od vás. Kolem něj bude také docela dost vojáků, takže se rozhodně nudit nebudete. Po vyčištění okolí kanálu přejděte přes most a po druhém břehu pokračujte směrem doleva. Dojdete k velkým dřevěným vratům, před kterými je cedule s nakresleným nákladním autem. Napravo od vrat je průchod dovnitř. Dostali jste se na dvorek, kde parkuje několik aut. Váš příchod ovšem pravděpodobně nezůstane nepovšimnut a jeden z vojáků

zapne alarm. Postřílejte vojáky kolem aut a počkejte si na větší počet vojáků, kteří příběhnou směrem od kanálu (pozor na střelce na střechách).

Až se vám povede zlikvidovat posledního vojáka, vraťte se na dvorek s auty. V oddělené části dvorku najdete na stole skříňku, kterou musíte otevřít a vzít si z ní nářadí, kterým budete v této části mise zneškodňovat auta. V prostoru této opravny jsou celkem čtyři auta, která budete muset „upravit". U osobních aut stačí otevřít kryt motoru a přestřihnout kabely. Před nákladním autem se musíte skrčit a vypustit mu olej.

Po znehybnění německého vozového parku se vraťte na nábřeží kanálu a podél něj běžte až k zábraně na druhé straně. Tam vejděte do uličky vlevo a vpravo uvidíte dveře vedoucí do uličky mezi dvorky. Tou dojdete až k šedým dveřím, za kterými na vás čeká holandský odbojář ve svém náklaďáku. Před odjezdem ovšem budete muset vyčistit náměstí před garáží. Kromě vojáků pobíhajících po náměstí je zde rozmístěno také několik odstřelovačů na okolních střechách. Není sice lehké je najít, ale pozorováním jejich střel by se vám to mělo povést. Po zlikvidování všech Němců se pusťte do znehybňování vozů, které na náměstí stojí. Potom už zbývá pouze zničit alarm (udeřte do něj pažbou) a můžete se vrátit k odbojářově náklaďáku.

Naskočte do něj a čeká vás jízda na další náměstí. Cestou můžete zabít německé hlídky pomocí granátů (za jízdy se velmi špatně míří). Na dalším náměstí vás čeká prakticky to samé. Zlikvidujte všechny Němce kolem (opět si užijte s velmi dobře umístěnými odstřelovači), zničte úderem alarm a sabotujte zaparkovaná auta. Potom se vraťte ke svému náklaďáku a naskočte na něj.

Po další jízdě úzkými uličkami spícího města se dostanete do parku, kde vám blokuje další cestu dřevěná brána se závorou na druhé straně. Čeká vás zatím nejkrutější boj, protože Němci budou všude kolem vás. Naštěstí tentokrát nebude tak těžké najít všechny odstřelovače na okolních střechách. Po úspěšném dokončení další střelecké vložky dojděte k závoře na vratech a odstraňte ji. Opět se vraťte k náklaďáku a naskočte.

Obětavý odbojář vás doveze na poslední náměstí. Základní postup je stejný jako na obou předešlých náměstích. Po zničení německého odporu zničte alarm a znehybněte zaparkovaná auta (nezapomeňte na nákladní vůz). Potom si vylezte na korbu nákladního vozu s prádlem a seberte německou uniformu, která leží na levé lavici. Po jejím získání se vraťte k odbojáři a čeká vás poslední kousek cesty.

Po zničení vašeho vozu se rychle zbavte vojáků před vámi a potom se otočte doleva. Tam je voják s raketometem, který vám může pořádně pocuchat fazónu. Postřílejte několik přibíhajících vojáků a pokračujte podél kanálu. Přejděte přes most a po chvilce dojdete k hospodě U zlatého lva. Oblečte si uniformu a vejděte dovnitř. Tam zaťukejte na rameno pianistovi. Ten zahraje píseň, díky které poodejdou vojáci, kteří blokovali schodiště vedoucí do prvního patra. Vyběhněte po schodech na terasu a schoďte ze zábradlí všechny tři půllitry s pivem. Němečtí vojáci se mezi sebou poperou a vy si můžete nepozorovaně promluvit s vrchním, který neustále utírá nejvzdálenější stůl. Ten vám nakonec otevře dveře vedoucí k náklaďáku, u kterého druhá část této mise končí.

3. Operation Repunzel

- Najděte klíče od kuchyně.
- Najděte mapu, která je schovaná za jedním z obrazů.

- Zničte hodiny, ve kterých jsou schovány důležité dokumenty.
- Získejte klíče od Gerritovy cely.
- Zachraňte Gerrita.
- Utečte v německém voze.

Poslední část začínáte v přestrojení před venkovským sídlem za městem. Pokud chcete získat zlatou hvězdu, musíte se prozradit ještě před domem, jinak vám budou strážní na zahradě chybět. Po jejich likvidaci vejděte do sídla bočními dveřmi na levé straně. V první místnosti seberte brokovnici, která leží na bednách v rohu a běžte dlouhou chodbou až k točitému schodišti (pozor na Němce v bočních místnostech). Vyběhněte po schodech nahoru, zastřelte vojáky a v zadní místnosti seberte na stěně klíče od kuchyně. Seběhněte zpět do přízemí a odemkněte si šedé dveře, které vedou do spíže.

Dostanete se do chodby, která vede do kuchyně. Ještě před vstupem do ní ale proběhněte celou chodbu, protože vzadu kromě několika vojáků najdete také lékárničky. Pokračujte do kuchyně, kde si snadno poradíte s šéfkuchařem i jeho pomocníky. Proběhněte kuchyni a prostřílejte si cestu oběma velkými sály. Je zde docela dost vojáků a použití granátů tedy není na škodu. Ve druhém sálu nezapomeňte na brokovnici, která leží za barem (přinejmenším kvůli munici).

Teď vás čeká tuhá přestřelka. Vyjděte malými dveřmi v rohu haly na malou zahradu, kde na vás bude na ochozu čekat početná stráž. Nejjednodušší zřejmě bude vyběhnout po schodech na ochoz a pokropit je, když jsou v zákrytu. Opět se velmi hodí dobře umístěný granát. Pokračujte po ochozu do prvního patra, kde se dostanete otevřenými dveřmi do obrovského sálu. Seběhněte po schodech dolů a běžte k pódiu, za kterým stojí opilý voják. Zastřelte ho a na bedně vedle něj seberte útočnou pušku, která se bude velmi hodit.

Opět vyběhněte do horního patra sálu a po ochozu přejděte na druhou stranu. Tam odklopte osvětlený obraz s plachetnicí, za kterým se skrývá hledaná mapa. Po jejím sebrání pokračujte dál přes malé místnosti plné hodin. Ve třetí místnosti vyběhněte po schodech do velké knihovny, kde narazíte na další větší skupinku vojáků. Z knihovny se dostanete do chodby, ze které vedou dvoje další dveře. Nejprve běžte k těm vzdálenějším a postřílejte odpočívající důstojníky. Rozbijte kukačky u biliárového stolu a seberte dokumenty, které z nich vypadnou.

Po nalezení dokumentů se vraťte ke dveřím do vedlejší místnosti. Postřílejte důstojníky v županech a otevřete dveře do sauny. Tam jsou další dva důstojníci. Potom jděte k ovládacímu panelu sauny (uvnitř) a použijte ho. Vedle panelu se otevře malý tajný průchod, kterým se musíte protáhnout. Vyběhněte po úzkém točitém schodišti a dostanete se do místnosti, ve které sedí odborářka u vysílačky. Doplňte si munici i zdraví a pokračujte po dalším schodišti nahoru. Na konci schodiště otevřete tajné dveře a dostáváte se do obytné části sídla.

Nejprve vyjděte dveřmi pokoje na chodbu a postřílejte vojáky, kteří ji stráží. Potom se vraťte zpět do pokoje a odsuňte knihovnu vedle vchodu na tajné schodiště. Dostanete se do chodby vykládané dřevem, ze které vede několik dveří. V jednotlivých pokojích najdete nějakou munici a zdraví. V pokoji na úplném konci chodby vás přivítá velmi nepříjemná palba. Opět přichází ke slovu granát, který vše vyřeší (dvěma také nic nezkazíte). Po zabití všech vojáků v pokoji by měl po jednom z nich zůstat na zemi klíč od místnosti s věz-

něným Gerritem. Nejprve ale pokračujte po schodech až na střechu a na zahradě postřílejte všechny Němce. Je jich tam docela dost a nejsou zrovna přívětiví. Také nezapomeňte na dva střelce na věži.

Po vyčištění cesty se vraťte do místnosti s paravánem, kde proběhla předchozí nepříjemná přestřelka. Odemkněte dveře, za kterými sedí zoufalý Gerrit. Běžte k němu a on vás bude následovat na střechu. Svou pomalou chůzí dojde až k zábradlí na konci balkónu. Strčte do něj a on spadne do vozu se senem. Stoupněte si hezky doprostřed balkónu a skočte přímo do sena (pokud se netrefíte, tak to určitě nepřežijete). Seskočte směrem k osobnímu vozu a třetí mise je za vámi.

4. MISE: SEVERAL BRIDGES TOO FAR

1. Nijmegen Bridge

- Zneškodněte osm nálož pod mostem.
- Zničte protiletadlové čtyřce.
- Ukradněte nákladní vůz se zásobami.

Již v první části této mise jistě pochopíte, že začíná řádně přituhovat. Začínáte u jednoho konce dálničního mostu a musíte se dostat na druhý. Úkol je to ovšem mnohem těžší, než by se zdálo. První dva vojáky nad schody, u kterých začínáte, dostanete velmi snadno. Nalevo od schodiště seberte životně důležitou odstřelovačku a s její pomocí zabijte další dva vojáky na protějším chodníku. Popojděte o něco dál a postřílejte vojáky v okolí kulometného hnízda. Dejte si ale pozor na kulomet, který by vás mohl pořádně potrápit. Potom běžte a chopte se kulometu osobně. Ze schodů přímo před hlavní kulometu vyběhne několik vojáků, kteří pro vás budou lahůdkou.

Dál pokračujte po schodech, odkud před chvilkou vojáci vyběhli. Dostanete se na můstek pro údržbu pod mostem. Zastřelte oba vojáky, kteří něco kutí, a deaktivujte obě bomby pod mostem. Potom běžte dál směrem ke druhému břehu a postřílejte vojáky na konstrukci nad můstkem. U jeho druhého konce deaktivujte další dvě bomby.

Nyní jste se dostali ke schodišti, které vede opět nahoru na most. Nahoře je bohužel několik vojáků, kteří jsou připraveni vás potrápit. Pokuste se co nejrychleji přeběhnout ke kulometu, pomocí kterého si s nimi snadno poradíte. Ve strážní budce najdete lékárničku, která vám jistě přijde vhod. Ale neradujte se. Čeká vás bezpochyby nejtěžší úsek mostu. Před vámi je totiž mostní oblouk, na kterém je spousta dobře schovaných odstřelovačů, kteří vám řádně zatopí. Na silnici pod nimi je pro změnu několik kulometných hnízd a spousta vojáků, kteří se kulometů ochotně chopí. Rozhodně si vezměte do ruky odstřelovačku a pomalu postupujte vpřed. Neustále kontrolujte mostní oblouk a pokuste se dostat odstřelovače z co největší vzdálenosti.

Uprostřed oblouku je na pravé straně žebřík, který vede na vrchol oblouku. Vylezte po něm a zlikvidujte všechny odstřelovače, kteří přežili vaše útoky zespodu. Najdete zde také lékárničku a nějakou tu munici, která přichází právě vhod. Potom slezte dolů a po silnici dojděte až k dalšímu silničnímu zátarasu. Po zlikvidování posledního odporu běžte ke kulometu nejblíže zátarasu a počkejte si na útočící Němce, kteří opět vyběhnou ze schodiště přímo před kulometem. Nalevo od schodiště najdete lékárničku.

Cesta dál vede opět po schodišti dolů, kde vás čeká úplně stejný můstek jako na druhé straně mostu. Postřílejte všechny otravné Němce a zneškodněte zbývající čtyři nastražené nálože. Na druhé straně samozřejmě vyběhněte zpět nahoru a stejně po absolvování předchozího můstku se pokuste dostat co nejrychleji ke kulometu, kterým zlikvidujete silnou posádku tohoto konce mostu.

Pokračujte směrem na břeh a zlikvidujte přicházející tříčlennou hlídku. Na konci mostu jděte po silnici, která vede směrem doprava. Na další křižovatce si po krátkém oddechu zase zastřílíte. Zatočte doleva a po chvilce dojdete k protiletadlovému čtyřčeti, které je vaším dalším cílem. Do bunkru pod ním se dostanete malými dvířky, u kterých vás přivítají dva vojáci. Postřílejte se až k dělu a zapalte kus látky, která čouhá z barelu vedle něj. Utečte a exploze dělo nenávratně zničí. Potom stačí najít schody vedoucí dolů a zastřelit poslední dva vojáky. Doběhněte k autu a první část mise je za vámi.

2. Yard by Yard

- Zničte německé opěrné body a uvolněte tak cestu nákladnímu autu se zásobami.
- Zničte vysílačku.
- Najděte cestu vedoucí do centra Arnhemu.

Jděte do dveří přímo před vámi. Vyběhněte po schodech a zastřelte vojáka u kulometu. Potom běžte ke kulometu a postřílejte vojáky na ulici pod vámi. Nakonec střelte do červené nádoby, která explozí zničí opěrný bod a nákladní vůz se zásobami může projet dál. Běžte ke schodům, které vedou do obchodu pod vámi. Zastřelte vojáky, kteří tam na vás čekají a vezměte si chleba, který leží na pultu. Na podobné bochníky budete v této části mise narážet poměrně často. Po doplnění zdraví vyběhněte dveřmi na ulici.

Pokračujte ulicí až k dřevěným vratům. Před nimi uhněte do uličky vlevo, kterou se dostanete mezi dvorky domů v další ulici. Otevřete vrátka vedoucí na dvorek vpravo a zastřelte oba vojáky, kteří posedávají u ohně. Nyní se připravte na krutou přestřelku uvnitř domu. Vejděte do něj zadními dveřmi a postřílejte všechny vojáky v přízemí. Pokračujte po schodech do prvního patra, kde můžete otevřít světlé dveře napravo. V následující místnosti si všimněte malého dřevěného poklopu v levé stěně. Skrčte se a otevřete poklop. Prolezte na druhou stranu a po otevření druhého poklopu jste ve vedlejším domě. Běžte do místnosti vpravo, kde je kulomet namířený na další německý opěrný bod. Opět postřílejte vojáky a výstřelem do červené nádoby uvolněte cestu pro nákladní auto. Za vámi se objeví dva vojáci, které musíte rychle zabít. Na chodbě nejdřív navštivte koupelnu, kde najdete kromě dalšího vojáka také lékárničku. Potom seběhněte po schodech do přízemí, kde vás čekají další vojáci.

Vyběhněte na dvorek a otevřete vrátka na ulici. Tam uvidíte několik vojáků, které není úplně jednoduché postřílet. Občas navíc hodí granát, takže si dávejte pozor. Potom se vydejte po ulici směrem doleva, dokud neuvidíte kulometné hnízdo za pravým rohem. Zastřelte vojáka za kulometem a počkejte, jestli tam nepřiběhne další. Potom se ulicí vraťte a najděte vchod do uličky vedoucí doleva (předtím se u ní dohadoval německý voják s civilistou). Tou se dostanete na dvorek dalšího domu, ve kterém musíte vyběhnout do prvního patra. Vběhněte do pokoje vlevo a na chodbě u schodů spadne ze stropu bedna s granáty. Seberte je a prolezte poklopem naproti schodům do vedlejšího domu. Zastřelte vojáka u kulometu a zničte třetí opěrný bod.

Po jeho zničení rychle seběhněte do přízemí. Čeká vás velmi nepříjemný soupeř. Na ulici se totiž objevil tank, který musíte zničit pomocí granátů. Po jeho zničení pokračujte po hlavní ulici až k dalším dřevěným vratům, před kterými opět musíte vběhnout do uličky vlevo. Jako v předchozích případech musíte vyběhnout do prvního patra a prolézt malým poklopem do vedlejšího domu. Zde ovšem tentokrát nenajdete žádný kulomet, takže můžete rovnou pokračovat na dvorek, kde je v koši vedle zdraví deset granátů.

Prostřílejte si cestu až ke kulometu, u kterého německý voják obtěžuje dalšího civilistu. Připravte se na tank, který je ale naštěstí za zdí. Vběhněte do uličky za rohem a postřílejte Němce, na které zde narazíte. Potom jděte do malé uličky vpravo, kde vidíte za zdí tank. Házejte na něj přes zeď granáty, dokud ho nezničíte. Nákladní auto se díky tomu konečně vymotá z části města kontrolované Němci.

Vraťte se do dlouhé uličky, na jejímž konci vidíte velký dům s řadou oken. V nich se budou objevovat střelci, kterých je dobré se včas zbavit. Jděte do prvního dvorku vpravo a přelezte na druhý dvorek po žebříku na bednách. Potom postupně prolezte všechny dvorky, ve kterých narazíte na Němce a lékárničky. Až se dostanete na poslední dvorek vpravo, vejděte do domu a zastřelte Němce, na které tam narazíte. Střelbou zničte vysílačku a pokračujte do velkého domu na konci dlouhé uličky. Po vyběhnutí do prvního patra se na dvorcích pod vámi objeví spousta Němců, které byste měli postřílet. Pokud to myslíte se zlatou hvězdou vážně, tak se zde chvilku zdržte. Až budete chtít své trápení ukončit, projděte dál dveřmi ve velké místnosti v prvním patře.

3. Arnhem Knights

- Zničte oba tanky.
- Postřílejte všechny členy jednotky s raketomety.
- Kontaktujte Jigse.

Poslední část je rozsahem malá, ovšem řádně obtížná. Začínáte na schodech, na kterých jste skončili předchozí část. Jděte doprava a vezměte si BAR, který se bude rozhodně hodit. Potom přeběhněte širší ulici a vběhněte do protějšího domu. Vyběhněte po schodech a ze své výhodné pozice se pusťte do boje

s německými jednotkami v ulici pod vámi. Po vyčištění okolí pokračujte dál ulicí. Cesta vede přes velký zával, který musíte obejít zničeným domem nalevo od ulice.

Na následujícím prostranství máte dvě možnosti. Buď se pokusíte co nejrychleji doběhnout ke kulometu na pravé straně ulice, nebo se zkusíte postupně vyčistit prostranství odstřelovačkou. Každopádně musíte počítat s tankem, který se po chvilce objeví a ovládne svým kanónem většinu prostranství. Můžete ho zničit buď kulometem (mířte na věž) nebo granáty. Ve druhém případě je dobré zaběhnout za obchod nalevo od něj a zničit ho zpoza rohu. V tomto úhlu vás nemůže ohrozit a proti granátům nemá žádnou šanci.

Po zničení tanku pokračujte ulicí dál. Překonejte další zával a připravte se na velmi nepříjemný boj v ruinách rozbombardovaných domů. Nejlepším řešením je vlézt do jednoho z domů a vyběhnout po schodech do vyššího patra. Pokud se budete držet u zdí, tak vás nemůže ohrozit více vojáků najednou. Díky určitému nadhledu budete mít všechno jako na talíři.

Následující zával je o něco komplikovanější. Musíte ho překonat zničeným domem napravo od ulice. Velmi špatně se v něm orientuje, ale naštěstí nemáte moc možností. Za závalem si dejte pozor, protože na prostranství mezi totálně zničenými domy na vás číhá jednotka vyzbrojená raketomety. Rozhodně musíte při boji s těmito vojáky postupovat velmi opatrně, protože bezhlavý útok se rovná sebevraždě. Pokud máte dost granátů, zkuste jich několik naházet přes zeď směrem k Němcům. Počítejte ale s tím, že je to vyprovokuje k protiútokům, které jsou díky jejich raketám více než nepříjemné.

Vaším posledním úkolem této mise bude zničení druhého tanku, ke kterému se dostanete přes další zříceniny. Nejdříve se ale pokuste postřílet všechny vojáky, kteří by se mohli chopit velmi dobře umístěného kulometu. Ten je stejně nebezpečný jako manévrující tank. Na ten je samozřejmě nejlepší raketomet, díky kterému se nebudete muset zbytečně přibližovat.

Po zničení tanku jděte do domu na jih od jeho vraku. V jeho nejvyšším patře najdete světlejší dveře, za kterými se ukrývá Jigs. Jděte k němu a už vás čeká jen vyhodnocení mise.

5. MISE: ROLLING TUNDER

1. On Track

- Najděte důstojnickou uniformu.
- Seberte doklady.
- Dostaňte se do nádražní haly.
- Zničte řídící pulty v kontrolní místnosti.
- Naskočte do pancéřového vlaku.

Začínáte na balkónu nad náměstím. Vejděte do pokoje za vámi a seberte pistoli s tlumičem. Pokračujte na chodbu a tam vejděte do otevřeného pokoje naproti koupelně. Zde najdete na posteli uniformu a na nočním stolku dokumenty.

Po získání převleku seběhněte po schodech do jídelny a zastřelte vojáka, který tam stojí. Potom vyběhněte na náměstí a pokud chcete získat zlatou hvězdu, zastřelte stráž u vchodu na nádraží. Postřílejte ostatní vojáky, kteří na vás na náměstí zaútočí a vejděte do nádražní haly. Tam vejděte do dveří nalevo od pokladen. Projděte k dalším dveřím, za kterými je schodiště vedoucí do prádelny. V prádelně opět postřílejte všechny Němce a pokračujte dveřmi, které vedou do kontrolní místnosti. Zde

musíte zničit oba ovládací pulty, které jsou přímo naproti dveřím.

Vaším posledním úkolem v této krátké části je nastoupit do pancéřového vlaku. Prostřílejte se na ochoz nad nádražím a z něj se pokuste postřílet nepříjemně rozmístěné vojáky. Díky špatné výzbroji to nebude úplně snadné. Po vyčištění všech nástupišť pokračujte dál dveřmi v pravém zadním rohu (pohled od vchodu, kterým jste přišli), ze kterých vyběhlo několik vojáků. V následující chodbě se nezapomeňte podívat do malé místnosti s kotlem, která je uprostřed vlevo. Najdete zde lékárničku, která se vždy hodí.

Pokračujte dál a přes čekárnu se dostanete do další velké haly s několika nástupišti. Stejně jako v předchozí hale musíte postřílet všechny zmateně pobíhající Němce a potom pokračovat dál dveřmi v pravém zadním rohu. Dostanete se do kanceláře, ve které si můžete doplnit zdraví i munici (už se sem nebudete moci vrátit). Jděte dál a dostanete se do skladiště, ve kterém exploduje letecká bomba. Po zastřelení několik Němců vyběhněte před skladiště a naskočte na nízký vagón v zadní části vlaku. Vlak se rozjíždí a vás čeká vyhlídková jízda.

2. Riding out the Storm

- Zničte vysílačku.
- Pronásledujte Sturmgeista.
- Najděte jeho kufřík.

Rozbijte bedny vlevo a seberte útočnou pušku, která se bude rozhodně hodit. Potom rychle přeběhněte na vagón před vámi a skrčte se za hromady trubek na pravé straně. Na vedlejší koleji se totiž k vašemu vlaku blíží obrněný vagón, který by vás jinak pěkně pocuchal. Vezměte si do ruky granát a hoďte ho na obrněný vagón, který zničí jediný přímý zásah. Otevřete dveře do obrněného vagónu před vámi a vejděte dovnitř. Nyní se musíte prostřílet několika vagóny, ve kterých narazíte na nepříliš silný odpor. Každopádně nezapomeňte zastřelit dva vojáky spící na visutých lůžkách.

V posledním krytém vagónu můžete využít ovladatelného děla na zničení dalšího obrněného vagónu na vedlejší koleji. Pokud se dostane z dosažitelného úhlu, budete muset opět použít granát nebo Panzer-shreck, který najdete v posledním krytém vagónu.

Po likvidaci obrněného vagónu a zastřelení německých vojáků na vagónu s tankovou věží můžete přeběhnout ke dveřím do dalšího uzavřeného vagónu. Opět si prostřílejte cestu až k vagónu, ve kterém sedí voják u vysílačky. Zastřelte ho a střelbou zničte vysílačku. Potom pokračujte ven na další odkryté vagóny. Zprava se blíží druhý obrněný vlak, který musíte vyřadit granátem nebo Panzershreckem.

Pokračujte ke dveřím do dalšího krytého vozu. V něm doběhněte až ke dveřím, u kterých vás čeká animace, po níž si budete muset poradit se Sturmgeistovou ochrankou. Po jejich likvidaci seberte důležitý kufřík a otevřete dveře na konci místnosti. Uvidíte Sturmgaista, kterak vám ujíždí na odpojeném vagónu.

3. Derailed!

- Proniknete do lokomotivového depa.
- Najděte časované nálože.
- Zničte tři nádrže s palivem.
- Naskočte na drezínu, která vás odveze do Gothy.

V poslední části mise budete muset pokračovat opět po svých. Jděte podél kolejí až k prvnímu kontrolnímu bodu. Pokuste se dostat hlídkující vojáky z co největší vzdálenosti. Při dalším postupu se držte skály napravo od kolejí, protože tam na vás nebudou moci střílet vojáci ze střílny s kulometem. Z menšího odstupu je potom bez problémů postřílíte. Opět pokračujte podél kolejí až k velké bráně, za kterou je lokomotivové depo.

Hned za branou jděte k pytlům písku vpravo. Zastřelte oba schované vojáky a pokračujte až ke zdi. Na budově za zdí je nepříjemně umístěný voják postřelující vaše okolí. Další hlídky jsou na vodárenské věži a na strážní věži vedle brány. Pokračujte dál a použijte odstřelovačku, kterou získáte hned na začátku depa. Díky ní můžete střílet vojáky z méně nebezpečné vzdálenosti. Dejte si pozor hlavně na vojáky s raketometem, kteří vás dostanou velmi snadno. Po vyčištění okolí vyběhněte po schodech na stavědlo nad hlavní tratí. Tam najdete ovládací páky točny pod vámi. Nastavte je tak, aby dole byla pouze prostřední páka (točna se natočí na malou drezínu na prostřední koleji).

Po nastavení točny seběhněte dolů a postřílejte vojáky, kteří se nově objevili. Potom jděte do velké haly nalevo od malé drezíny a na jejím konci seberte nálože, které budete potřebovat při ničení nádrží s palivem. Jděte k drezíně a použijte ji. Přejedete na ní do prostoru velkých skladišť, kde si opět trochu zastřílíte. Stejně jako v depu si i zde musíte dávat pozor především na vojáky s raketometem.

Celý komplex skladů si poctivě prolezte, protože narazíte na několik lékárniček a také nějakou munici. Cesta dál vede zavřenou bránou, která blokuje cestu po kolejích. Jděte k ní a použijte na ni časovanou nálož, která je zničí. Ještě před explozí si připravte odstřelovačku, protože na kolejích za branou je několik vojáků.

Dostáváte se do prostoru skladu paliva, který musíte vyhodit do vzduchu. Stejně jako v obou předchozích komplexech si ovšem nejprve musíte vyčistit okolí. Potom jděte ke dvěma velkým nádržím u čerpací stanice. Položte na ně časované nálože a ustupte, aby vás exploze nezranila. Potom obejděte budovu za nimi a umístěte poslední nálož na přední část velké nádrže vedle kolejí (dostanete se k ní po schodech za nádrží). Po její likvidaci už vás čeká pouze nalezení dopravního prostředku, který vás dostane do tajné letecké továrny. Nejdřív ale budete muset postřílet vojáky, kteří se po poslední explozi objeví.

Po jejich zabití běžte k malé drezíně, na které popojedete až k plotu blokujícímu další cestu. Vraťte se kousek podél kolejí, postřílejte vojáky běžící vám v ústrety (jeden má raketomet). Potom se otočte a poraďte si s několika vojáky běžícími od plotu blokujícímu koleje. Po vyčištění cesty projděte brankou v plotě a schovejte se za skálou nalevo od kolejí. Před vámi jsou dvě nástupiště a nad nimi velký bunkr. Zastřelte vojáky u kulometů, které jsou v bunkru a na protějším nástupišti.

Po umlčení smrtících kulometů postřílejte zbylé vojáky a vylezte po žebříku do bunkru vlevo. Uvnitř vás čekají poslední vojáci této mise. Doplňte si zdraví a seběhněte ke kolejím, na kterých je připravena malá drezínka. Naskočte na ni a předposlední mise je za vámi.

5. MISE: THE HORTEN'S NEST

1. Clipping Their Wings

- Najděte zbrojnici.
- Najděte místnost s municí.
- Seberte fotoaparát.
- Vyfoťte pět nákresů visících v laboratořích na zdi.
- Seberte plány letounu HO-IX.
- Dostaňte se do hlavní výrobní haly.
- Zničte zkušební motor.
- Opusťte prostory továrny.

Poslední misi začínáte ve větrací šachtě a vaší jedinou zbraní je pistole. Otevřete mříž na konci šachty a zastřelte vojáka na ochozu vedle vás. Potom seběhněte dolů a běžte do malé kanceláře na druhé straně garáže. Tam zastřelte delšího vojáka a na ovládacím panelu si otevřete dveře garáže. Z garáže projdete do další haly, ze které vede cesta dál dveřmi do malé místnosti, kde konečně najdete pořádné zbraně. Bohužel v nich ale není žádná munice.

Dál pokračujete do velké místnosti plné postelí a truhel. Všechny truhly otevřete, protože v některých jsou zajímavé věci. Dejte si pozor na spící vojáky, kteří budou postupně vstávat. Na konci místnosti ve tvaru U najdete v poslední truhle fotoaparát, který budete potřebovat na ofocení tajných plánů. Potom vejděte do dveří vlevo. Za nimi je sklad munice, ve kterém jsou na stráži dva vojáci.

Vraťte se do místnosti s postelemi. Nyní zde budou otevřeny předtím zamčené dveře, které vedou do velké kuchyně. Prostřílejte se tedy kuchyní do řídící místnosti aerodynamického tunelu. Tam zmáčkněte na ovládacím panelu vypínač, kterým spustíte obrovský větrák a způsobíte zničení modelu letadla. Potom se vám otevřou dveře a vy mů-

VYZNAMENÁNÍ

Největší motivací k poctivému procházení všech misí by měla být vyznamenání. Ta totiž získáte pouze tehdy, pokud budete ve všech částech mise ohodnoceni zlatou hvězdou. Proto se musíte soustředit na co nejlepší výsledek u dvou základních ukazatelů vašeho výkonu.

Tím prvním a podstatnějším je počet nepřátelských vojáků, které zastřelíte. Zní to možná jednoduše, ale zvláště v pokročilejších misích je velmi složité dosáhnout potřebného množství zářezů. Často je totiž vyběhnutí několika vojáků závislé na nějaké vaší akci (například použití kulometného hnízda). Pokud tedy chcete dosáhnout dobrého hodnocení, musíte prolézt všechny kouty a zkoušet použít vše, co se dá.

Druhým hodnoceným ukazatelem je stav vašeho zdraví na konci každé části (naštěstí bývá často u konce nějaká ta lékárnička). To vám sice může připadat velmi jednoduché, ale až v nějaké těžké misi získáte stříbrnou hvězdu, bude vás to sakramentsky mrzet.

Bronzová hvězda: **Na její získání stačí absolvovat danou úroveň.**
Stříbrná hvězda: **Toto ohodnocení získáte, pokud dokončíte úroveň a zabijete nejméně 95 % nepřátel.**
Zlatá hvězda: **Nejvyšší dosažitelné ohodnocení získáte za zabití nejméně 95 % nepřátel a udržení nejméně 75 % zdraví.**

žete projít do protější řídící místnosti. Z té se dostanete do dlouhé chodby, která má sice na první pohled spoustu křižovatek, ale nemůžete v ní zabloudit.

Chodbou se dostanete do prostoru laboratoří, ve kterých je plno vědců a několik vojáků. Nejprve všechny laboratoře proběhněte a všechny v okolí postřílejte. Potom laboratoře systematicky projděte a vyhledejte všech pět nákresů, které visí na stěnách. Jednoduše si před ně stoupněte a zmáčkněte ⊗. Zkontrolujte si na seznamu úkolů, jestli jste vyfotili všechny plány. V malé laboratoři s jedním plánem najdete na stole nákresy letadla HO-IX, které musíte sebrat.

Po splnění úkolů v laboratořích pokračujte dál. Chodbou se dostanete na můstek nad velkou halou plnou nejrůznějších krámů. Snažte se od vchodu postřílet co nejvíce vojáků, kteří jsou bohužel velmi špatně vidět. Díky odstřelovačce a troše trpělivosti by to ale neměl být neřešitelný problém. Až vám trpělivost dojde, přeběhněte přes můstek a seběhněte do přízemí, kde jednoduše postřílíte zbylé vojáky. Na konci haly najdete dveře, které vedou do další haly plné rozestavěných letadel. Držte se stěny vpravo a dostanete se ke dveřím do místnosti pro testování motorů. Jděte doprava a v zadní místnosti čtyřikrát zatáhněte za páku pod velkým ukazatelem, který díky tomu stoupne na maximum. Vraťte se do vedlejší místnosti k ovládacímu pultu nad motorem a zmáčkněte zelené tlačítko.

Exploze motoru vám uvolnila cestu dál. Prostřílejte se několika chodbami, až se dostanete do obrovské slévárny. Opět se ke slovu dostane odstřelovačka, protože při tak velkých vzdálenostech se žádná jiná zbraň nehodí. Dolů se dostanete po žebříčcích, které jsou vždy na konci ochozu. Dole vás čeká nelehký úkol. Musíte se prostřílet přes halu se spoustou můstků k východu z této továrny.

2. Enemy Mine

- Projeďte Němci obsazeným dolem.

Čeká vás velmi nepříjemná jízda důlním vozíkem. Je totiž spoután kolejemi a vy se tedy nebudete mít možnost vyhýbat nepřátelské střelbě. Naštěstí nejde o nějak přehnaně dlouhou jízdu a máte tedy možnost opakovat ji tolikrát, dokud se nenaučíte postavení všech Němců nazpaměť. Důležité je hlavně naučit se pozice střelců s raketomety. Ti se sice občas netrefí, ale na to se opravdu nedá spoléhat.

Velmi nepříjemným aspektem této části hry je nepřesné míření. Místo přímé střelby se tedy spíše snažte zasáhnout barely, kterých je důl plný. Němci stojí většinou přímo u nich, takže jejich exploze nemají šanci přežít. Pokud máte dost raket, je také dobré použít Panzerschreck. Jeho exploze má dost velký dosah a je tedy asi nejúčinnější zbraní, kterou máte k dispozici.

3. Under the Radar

- Najděte časované nálože.
- Zničte obě radarové stanice.
- Nahlaste velení svou přesnou polohu.
- Lokalizujte vstup do hangárů letadel HO-IX.

Předposlední část úkolu začíná u východu z dolu, kterým jste tak efektně prosvištěli na důlním vozíku. Nejprve seberte munici vedle vás a potom si poraďte s kulometným hnízdem za domem. U kulometného hnízda najdete nálože, které budete potřebovat na zničení radarů. Pokračujte k věži radaru, ale ještě před jeho likvidací postřílejte všechny vojáky na prostranství pod vámi. Hlavně zastřelte vojáky, kteří obsluhují kulomet na druhé straně. Také si dejte pozor na vojáka s raketometem.

Nyní můžete vejít do věže a na ovládací pult položit časovanou nálož. Po explozi seskočte dolů dírou v podlaze, která vznikla výbuchem. Objeví se několik dalších vojáků, se kterými byste si měli snadno poradit. Potom přeběhněte prostranství a vylezte nahoru po žebříku u levé stěny. Dostáváte se do systému zákopů, které jsou plné vojáků. Jděte zákopy a snažte se vždy zasáhnout Němce do hlavy (mají menší možnost vás zasáhnout). Pokud možno se vyvarujte bezhlavého vybíhání, protože se vám bude hodit každý kousek vašeho zdraví.

Přes střelnici se dostanete až k zákopům kolem druhého radaru. V bunkru pod ním jsou dva kulomety, které budou v následujících okamžicích vaším hlavním problémem. Postřílejte všechny vojáky vevnitř a k bunkru proběhněte až ve chvíli, kdy u kulometu nikdo není. Po vběhnutí do bunkru se chopte jednoho z kulometů. Pokud chcete získat zlatou hvězdu, musíte postřílet opravdu velké množství útočících Němců.

K radaru nad vámi se dostanete po žebříku v zadní části bunkru. Ještě před jeho likvidací si ale co nejvíce ulehčete situaci a postřílejte všechny Němce za radarem. Potom položte uvnitř věže druhou bombu a po výbuchu opět seskočte dolů dírou v podlaze. Čeká vás poslední úsek zákopů, které jsou tentokrát pod palbou kulometů na vysokých věžích. Bez zastřelení jejich obsluhy se dál rozhodně nedostanete.

Na konci zákopů jsou dva bunkry a další velké prostranství. Jako vždy postřílejte všechny Němce kolem a potom použijte vysílačku v prvním bunkru. Nakonec jděte do malé jeskyně s žebříkem uprostřed. To je vstup do podzemní továrny, která bude poslední úrovní hry.

4. Stealing the Show

- Najděte a zastřelte Sturmgeista.
- Utečte v ukradeném HO-IX.

V poslední misi rozhodně nebudete bloudit ani plnit nějaké složité úkoly. Čeká vás pouze čirá akce, která vás dokonale prověří. Začínáte u vchodu do prostoru hangárů. Hned na začátku se otočte a zjistíte, že na konci chodby je kromě munice také šest lékárniček, za které budete určitě vděční. Potom se vraťte na roh chodby vedoucí ven a vezměte si do ruky odstřelovačku. Ta je v této misi bez nejmenších pochyb nejdůležitější zbraní. Možná se vám bude zdát, že proud vojáků je nekonečný, ale není to pravda. Nejprve vyčistěte levou stranu prostranství před bunkrem. Až z levého bunkru přestanou vybíhat vojáci, můžete se věnovat pouze vstupu do hangáru vpravo. V ideální situaci budete pouze mířit na dveře a vychutnávat si přibíhající vojáky.

Po vyčištění velkého prostranství jděte do hangáru. Pokračujte dveřmi vlevo, kde postřílíte pár vojáku kolem Me-262. Potom vejděte do dveří vpravo a čeká vás animace, ve které na vás Sturmgeist poštve poslední skupinku vojáků. Tentokrát můžete použít Bazooku nebo BAR. Nakonec zastřelte samotného Sturmgeista a nastupte do připraveného HO-IX. Pak už jen zbývá vychutnat si závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Medal of Honor: Rising Sun

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PSM70 8/10

Víc akce, víc nepřátel a boj v džungli. Ještě lepší než předchůdce.

***Rising Sun* je možná podstatně horší než *Frontline*,** ale i ten se teď prodává za polovic. A to už stojí za úvahu.

Day of Infamy

Začínáte na bitevní lodi USS California. Vzbudí vás zvuk poplachu a vy se musíte co nejrychleji dostat na palubu. Vyběhněte z ložnice a pokračujte až na záchody, kde potkáte námořníka, který vám od této chvíle bude ukazovat cestu. Proběhnete skladištěm a o palubu výš budete muset přeskočit výboje v podlaze. Pak podlezte trubky trčící napříč chodbou a pokračujte v běhu za svým průvodcem. O další palubu výš popadněte hasicí přístroj na pravé stěně a začněte hasit. Pokračujte chodbou stále rovně a uhaste další oheň. Pak uhaste oheň kolem dveří vlevo a vběhněte do kuchyně. Zde předejte hasicí přístroj kuchaři a pokračujte do jídelny, kde si u blikající vysílačky můžete uložit hru.

Vyběhněte z jídelny a pokračujte na palubu, kde je právě japonský útok na vaši loď v plném proudu. Jeden z námořníků vám podá BAR, ale to snad radši ani nepoužívejte. Po schůdcích před vámi vyběhněte k těžkému kulometu a začněte pálit po nepřátelských letadlech. Ta budou nalétávat ze všech stran a rozhodně vám nedají čas na vydechnutí. Vaší hlavní starostí ale budou torpéda, která Japonci vypouštějí přímo vaším směrem. Sledujte vodu a určitě je nepřehlédnete. Vaše zdraví bude spojeno s poškozením lodi, takže budete muset zničit dost torpéd, abyste útok zdárně odrazili. Útok musíte odrážet po předem stanovenou dobu.

Pearl Harbor

Druhou úroveň budete absolvovat jako střelec ve věži malého motorového člunu. Vaším úkolem je ochránit řadu bitevních lodí, ale jejich osud stejně nemůžete příliš ovlivnit. Jednoduše střílejte po všech letadlech, která na obloze uvidíte. Kolem budou sice poletovat početné letky torpédových bombardérů, ale vy si musíte dávat pozor spíše na dvojice a trojice stíhačů, které budou nalétávat přímo na váš člun. Po nějaké době se vám věž zasekne a vy budete sledovat zánik USS Arizona. Až se věž opět rozpohybuje, začněte znovu bojovat o své přežití. Na závěr úrovně ale budete muset skutečně bránit USS Nevada, na kterou se valí několik vln střemhlavých bombardérů (bílé letouny). Musíte se jich pokusit včas sestřelit co nejvíc, jinak půjde bitevní loď ke dnu. Odražením tohoto útoku úroveň končí.

Fall of the Philippines

Před vámi je první klasická úroveň. Běžte směrem k mostu, kde najdete svého bratra. Po krátkém rozhovoru dostanete dva úkoly. Tím prvním je opravit tank, který stojí kousek od mostu. Běžte směrem k němu a pokračujte do skladiště napravo od něj. Prostřílejte se až na jeho konec, kde najdete ležet ozubené kolo. Seberte ho a použijte ho na opravu tanku. Ten se rozjede směrem do centra vesnice a vy musíte podporovat jeho postup. Využívejte jeho palebné podpory a kryjte se za jeho trupem. Po poměrně dlouhé jízdě se tank zastaví před zátarasem u malého náměstí. Vaším dalším úkolem bude najít a zničit japonskou vysílačku.

Vydejte se směrem na jihovýchod. Až se dostanete na místo určení, tak na jeden z domů zaútočí letadlo, které zničí vchodové dveře. Dejte si pozor na přijíždějící japonský tančík a vejděte dovnitř. Za schodištěm najdete vysílačku, u které si můžete uložit hru. Pak vyběhněte po schodech do prvního patra a dál pokračujte dírou ve zdi. Troskami se dostanete až k obrannému postavení, kde si můžete s pomocí lehkého kulometu vychutnat menší japonský protiútok. Pak postupujte ulicí dál na východ a za rohem se držte pravé strany silnice. Za prvním domem najdete u velké brány vstup do kanalizace, kterou prolezete až do prostoru baseballového hřiště.

Postupujte směrem na jihovýchod, kde jsou umístěny tribuny. Nad nimi je postaven malý domek, ve kterém mají Japonci umístěnou svou vysílačku. Zlikvidujte všechny vojáky kolem a tím vyřaďte vysílačku. Pak prolezte kanalizací zpět na ulici a pokračujte na sever. Za rohem se prostřílejte k velkému domu, který má uprostřed průjezd. Běžte do místnosti vlevo a po schodech vyběhněte až na střechu, kde je umístěno kulometné hnízdo. Váš tank právě vyjel na náměstí a vy musíte podporovat jeho postup. Až postříláte všechny útočící japonské vojáky a zničíte jejich tančík, seběhněte dolů a v severozápadním rohu náměstí najdete nákladňák s municí.

Jeho nalezením jste splnili druhý úkol, který vám dal váš bratr. Teď musíte dát signál pyrotechnikům na mostě. Jděte tedy do kostela vedle nákladního auta a ve věži zazvoňte na zvony. To je signál, po kterém musíte naskočit na korbu auta. Vaším posledním úkolem je přežít jízdu k mostu. Auto se dost natřásá, takže míření není téměř možné. Naštěstí je všude kolem dost barelů, které určitě trefíte. Také pronásledující tančík bude projíždět těsně kolem nich, takže ho tímto způsobem můžete zničit. Dojezdem na most úroveň končí.

Midnight Raid on Guadalcanal

První část úrovně budete absolvovat na gumovém člunu. Vaši spolubojovníci jsou dost neschopní, takže se na ně vůbec nespoléhejte. Naštěstí vám budou alespoň hlásit pozice nepřátelských vojáků, kteří jsou všude kolem. Normální vojáci nejsou příliš nebezpeční, ale brzy narazíte na odstřelovače,

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Čtvereček » Skrčení
Kolečko » Přehazování zbraní
Trojúhelník » Skákání
R1 » Střelba
R2 » Nabíjení
R3 » Vycentrování pohledu
L1 » Míření
L2 » Házení granátů
L3 » Úder pažbou
Směrové šipky nahoru a dolů » Zoom

kteří mají své pozice vybudované v korunách stromů. Velmi nebezpečné je také rozlehlejší japonské obranné postavení, kde je v bunkru uprostřed umístěn kulomet. Zabití kulometčíka by mělo být vaší jasnou prioritou.

Po přistání vás okamžitě čeká nepřehledná akce. Rychle zastřelte kulometčíka v malém bunkru a pak se věnujte maskovaným odstřelovačům. Jakmile se vaši muži rozptýlí, tak si vezměte do ruky pistoli a pusťte se do boje nablízko. Až postřílíte všechny japonské vojáky v prostoru určeném pro přistání, pokračujte za jejich obranná postavení. Zde najdete malý nenápadný vchod do jeskyně. Uvnitř najdete v boční chodbě vysílačku, u které si můžete poprvé v úrovni uložit hru.

Pokračujte směrem na sever. Zde se cesta větví, ale po chvilce se opět spojí. Je na vás, kterou stezkou se vydáte. Každopádně si dávejte pozor na záda, protože Japonci zde rádi útočí a díky charakteru terénu budou za chvilku všude kolem vás. Za bodem spojení obou stezek uvidíte ležící kmen, na kterém je umístěn velmi dobře maskovaný odstřelovač. Další je u levého okraje vymezeného koridoru a je opravdu velmi špatně vidět. Jakmile budete mít v zaměřovači obrys postavy, tak pro jistotu vystřelte. Až nepřátelská palba ustane, můžete postupovat dál.

Dalším důležitým bodem úrovně je nepřátelské nákladní auto. Kolem něj vás čeká menší japonský protiútok. Po jeho odražení z boku zastřelte vojáka ležícího na korbě a vyskočte na ni. Sami pak použijte japonský lehký kulomet, který vám pomůže zvládnout další početný protiútok vedený z prostoru před vámi. Až bude kolem opět klid, začněte postupovat dál na sever, ale připravte se na útok zezadu. V oblasti před vámi je pak několik vojáků zakopaných až po pás v zemi. Probojujte se jejich pozicemi až ke znatelnému rozšíření stezky. Zde byste měli vidět první dvě strážní věže základny, která je vaším hlavním cílem.

První část základny je tvořena dvěma malými domky. Z dálky zlikvidujte všechny vojáky v jejich okolí a pak se porozhlédněte za domkem vlevo po průchodu v nízkém plotu. Kousek za ním narazíte na rozcestí, jehož cesty se sbíhají po značné době. Je jen na vás, kterým směrem se tedy vydáte. My vám doporučujeme spíše cestu směrem na východ. Po nějaké době se dostanete až k velké budově postavené na kůlech. Postřílejte všechny Japonce kolem a pak budovu obejděte. Za ní najdete dva bavící se vojáky. Až je zastřelíte, tak se kousek od nich objeví domorodec, který vám mačetou proseká cestu dál.

Před vámi je velmi lineární část úrovně. Postupujte úzkým vymezeným koridorem, který vede z části džunglí a zčásti jeskyní. Cestou narazíte na malý bunkr, ve kterém můžete kulometem odrazit jeden z mnoha protiútoků. Nakonec se dostanete ke skupince budov. Ta první vlevo je garáž, ve které je zaparkován náklaďák s kulometem na korbě. Použijte ho k likvidaci několika Japonců a pak postupujte základnou dál směrem na jih. Po chvilce se dostanete do hlavní části základny.

Na jejím začátku stojí velká budova, ve které budete muset po schodech vyběhnout do prvního patra. Tím se prostřílejte až k dalšímu schodišti, kterým se dostanete opět dolů a ven. Nyní jste ale za plotem, který se jinak nedá obejít. Prostřílejte se prostranstvím plným beden až k protiletadlovému kanónu, kterým zničíte muniční sklad napravo od vás. Pak odrazte japonský protiútok a zničte jejich tančík. Nyní stačí popoběhnout směrem na jih a v kulometném hnízdu postřílet poslední skupinku nepřátel.

Pistol Pete Showdown

Druhá úroveň na Guadalcanalu začíná na pěšině, kterou se budete muset prostřílet až k malému japonskému postavení. Zde narazíte na lehký kulomet a menší skupinku protivníků, mezi které po chvilce vběhne britský důstojník s dvojicí domorodců. Postřílejte všechny Japonce a pak si promluvte s důstojníkem, který zná polohu ztracené americké hlídky. Následujte ho a on vás dovede k maskovanému vstupu do jeskyně, kterou budete samozřejmě muset projít. Uvnitř si ale můžete v postranní chodbě uložit hru.

Za jeskyní vám důstojník ukáže malý japonský tábor, ve kterém drží americkou hlídku. Potichu se skrčení co nejvíce přibližte k vojákům připoutaným u kůlů a až budete mít výhodnou palebnou pozici, začněte střílet. Tábor byste měli vyčistit během chvilky. Pak běžte k zajatcům a všem rozvažte pouta. U prostředního sloupu je přivázán voják jménem Harrison, který vám zdůrazní důležitost vašeho úkolu. Japonská děla musí být umlčena za každou cenu. Harrison se k vám přidá a jedním z vašich úkolů je doprovodit ho až k japonským dělům.

Dál postupujte do svahu na jih od tábora. Vysokou trávou vyběhněte až na nenápadnou stezku, která vede směrem na západ. Po dalším zarostlém svahu se prostřílejte až na vrchol kopce, kde je umístěna malá houfnice. Zastřelte obsluhu a sami si za ni stoupněte. Nyní musíte pomocí houfnice odrazit několik japonských protiútoků, při kterých budete muset čelit i tanku. Až bude kolem klid, tak běžte směrem na severozápad, kde najdete začátek nepřehlédnutelné cestičky.

Kousek od zarostlého svahu dojdete k říčce s mostem. Rychle přeběhněte na druhou stranu a napravo za mostem obsaďte hnízdo s lehkým kulometem. Po stezce se k vám totiž valí menší skupinka rozzuřených Japonců. Následuje dost lineární část, ve které se budete muset prostřílet úzkým pásem vysekaným v okolním porostu. Od určitého bodu si navíc musíte začít dávat pozor na Japonce zahrabané v malých dírách. Rozhodně nespěchejte, protože by vám mohli vylézt za zády. Po nějaké době se dostanete k nízkému vodopádu, u kterého opět potkáte Martina Clemense.

Přebroďte se a pokračujte po cestičce, která se brzy rozdělí. Clemens poběží směrem doleva, tak ho následujte. Dovede vás až na začátek jeskyně, ve které je umístěno první ze tří japonských děl, jejichž zničení je vaším hlavním úkolem. Prostřílejte se tedy mezi bednami až do střílny, kde musíte nejprve postřílet obsluhu. Pak Harri-

son na dělo položí nálož a vaším úkolem bude tuto nálož odpálit. Za dělem vidíte malou místnost, ve které si můžete uložit hru. Detonátor stojí na bedně vedle vchodu do této místnosti.

Až vyletí dělo do vzduchu, tak vám prorazí cestu ven z jeskyně. Pokračujte tedy na skalní římsu, ze které máte krásný výhled na sousední kopec. Prostřílejte se až ke schodišti a po něm vyběhněte nahoru. Zde rychle doběhněte k bunkru, ve kterém jinak Japonci zaujmou místo u kulometu. Až vás doběhne Harrison, tak bunkr vyhodí do vzduchu a vy můžete vběhnout dovnitř. Opět postřílejte obsluhu děla a pak sledujte, jak ho Harrison vyhodí do vzduchu. Prostřílejte se jeskyní vlevo až k odbočce, na které vidíte dřevěné schodiště. Po něm musíte vyběhnout k poslednímu dělu. Také to vyhodí Harrison do vzduchu bez vaší asistence. Nyní už vám zbývá jen prostřílet se k provazovému mostu, za kterým váš postup kryje Clemens se svými domorodci.

Singapore Sling

Jako agent OSS začínáte s jednoranou pistolí na molu singapurského přístavu. Postupně se prostřílejte po dalších molech až na břeh, kde narazíte na větší skupinku japonských vojáků. Rozhodně vám nedoporučujeme používat klasickou pistoli, protože ta je velmi málo účinná. Až budou všichni na břehu mrtví, proběhněte otevřenou bránou do ulice. Zde zastaví kousek od brány rikša s vojínem Tanakou, který je vaším spojencem. Naskočte k němu a on vám cestou do hotelu vysvětlí, jak se vlastně věci mají.

Po krátké jízdě vaši rikšu zničí okolo projíždějící auto. Nevyhnutelně budete prozrazeni, takže musíte opět začít bojovat. Prostřílejte se až k velké bráně, u které se dostanete do slepé uličky. V domě nalevo se otevřou dveře a vy můžete vejít do místnosti s vysílačkou, u které vám doporučujeme uložit si hru. Tanaka se vydá do hotelu svou vlastní cestou, takže musíte pokračovat na vlastní pěst. Vyběhněte druhými dveřmi do ulice za závorou a pokračujte v boji.

Před vámi je ulice s mnoha průchozími domy. Jako kryt můžete použít také kanalizaci, ve které se skrčení v klidu protáhnete kolem Japonců, aniž by si vás všimli. Vaším cílem je severozápadní roh oblasti. Pokud se nechcete zdržovat bojem nebo hledáním spojeneckého zajatce (najdete ho ve velkém skladišti na západ od hlavní ulice), tak běžte rovnou ke dveřím, ze

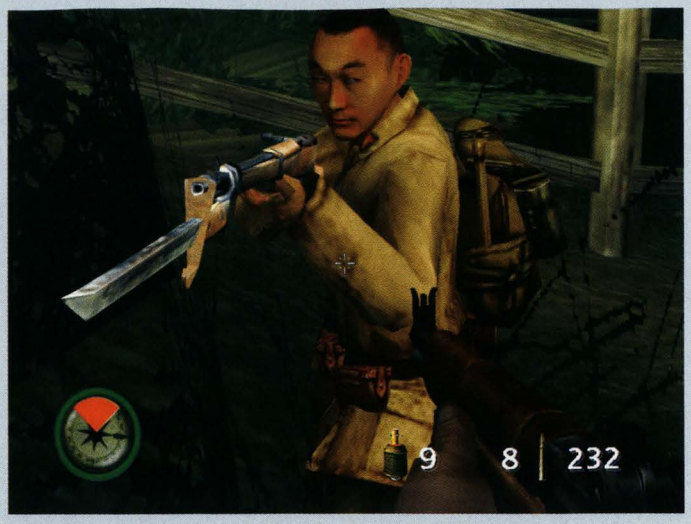
kterých na vás zamává spojenecký agent. Ten vás provede sklepy několika domů a nakonec vyjdete opět na ulici. Zde od něj dostanete nový úkol. Budete muset zničit auto německého důstojníka Kandlera, který se má účastnit jednání s Japonci. Proběhněte krátkou uličkou a rozhoďte ježky. Po havárii auta k němu přiběhněte a svlékněte důstojníkovi jeho uniformu.

Pokračujte na schodiště vpravo, kde si můžete opět uložit hru. Pak vyběhněte až na střechu, kde vás čekají další boje. Postupně se prostřílejte až na střechu s druhým spojeneckým zajatcem. Zde musíte na sousední střechu seskočit a na její druhé straně opět vyskákat po bednách na další dům. Pak seběhněte po schodech do domu, ve kterém najdete třetího spojeneckého zajatce. V přízemí se opět setkáte s Tanakou, který vás odveze až před hotel. Pomalu vejděte dovnitř a následujte muže v bílém obleku. Vyjděte po schodech a zahněte doleva. Dveřmi s vojákem projdete do sálu, ve kterém se koná setkání důstojníků osy.

Vaše totožnost je bohužel vyzrazena, takže přijde na řadu opět boj. Popadněte promítačku a prostřílejte se do vstupní haly hotelu. Pod schodištěm najdete dveře vedoucí do další haly, ve které musíte pokračovat doprava. Proběhněte do kuchyně, ze které vedou dveře do malé místnosti s vysílačkou. Uložte si hru a pokračujte po schodech do prvního patra. Zde se prostřílejte až do dlouhé chodby plné dveří. Držte se pravé strany a zaběhněte do prvních otevřených dveří. Postřílejte několik útočících Japonců a po chvilce se objeví váš zachránce Tanaka.

In Search of Yamashita's Gold

Vaše první návštěva Barmy začne dost lineárně. Před vámi je klasický vysekaný koridor, ze kterého nemáte kam uhnout. Jednoduše postupujte po pěšině skryté v mlze a prostřílejte se až k rozcestí, na kterém můžete vpravo pokračovat do mírného kopce. Touto pěšinou se dostanete až na nízkou skálu, ze které máte výborný výhled na nepřátelské pozice před vámi.



V bedně vpravo najdete nějakou munici pro vaši odstřelovačku, takže si můžete krásně vyčistit cestu. Japonci se do nich sice vrátí, ale nebude jich tolik, jako kdybyste tuto malou zacházku neabsolvovali.

Vraťte se na původní stezku a pokračujte do prostoru, který jste čistili střelbou ze skály. Prostřílejte se až k ruinám, za kterými najdete vysílačku pro ukládání hry. Pak se připravte na úsek, který vám asi zabere dost času. Před vámi jsou totiž velmi dobře připravené japonské pozice, ve kterých je umístěno několik lehkých kulometů. Z dostatečné vzdálenosti zlikvidujte vojáka za tím prvním a pak sami kulomet použijte. Jde totiž otočit do směru, ze kterého se na vás vrhne poměrně početná jednotka. Postřílejte všechny v dohledu a pak s odstřelovačkou v ruce postupujte dál. Před vámi je ještě několik kulometných hnízd, o která se budete muset postarat.

Po této nepříjemné přestřelce narazíte na další vysílačku pro ukládání hry. Za ní uvidíte mýtinku s hořícím letadlem. Jde o stíhačku z úvodní animace této úrovně. Proběhněte kolem ní a na konci mítinky se setkáte se starým známým. Tanaka vám řekne o chrámu, do kterého odvedli Japonci amerického pilota. Prostřílejte se tedy až ke vstupní bráně, u které vám doporučujeme opět vytáhnout odstřelovačku. Po stranách hlavního schodiště jsou totiž umístěny dvě strážní věže, na kterých jsou samozřejmě velmi otravní střelci. Až je zlikvidujete, tak se prostřílejte ke schodišti, ze kterého na vás v ústrety seběhne několik vln útočníků. Pak postupujte nahoru a ve vstupní chodbě zlikvidujte malé hnízdo s lehkým kulometem.

Uvnitř paláce bude zpočátku postup dost lineární. Zkrátka se budete muset prostřílet několika chodbami, které jsou plné japonských vojáků. Narazíte na poměrně velké skupinky, takže se vám rozhodně vyplatí hodně používat granáty. Po chvilce ale dorazíte do první místnosti, ze které vedou dva východy. Je jen na vás, kterou cestou budete pokračovat. Pokud budete mít štěstí, tak se dostanete na zahradu plnou důstojníků s meči. Přes tu se dostanete do jídelny a posléze také kuchyně. V této oblasti najdete chodbu, ve které se díky explozi prvního protiletadlového děla propadnete do kotelny v podzemí.

Porozhlédněte se po schodišti, které vede k vězeňským celám. Prostřílejte se až do chodby, ve které dva Japonci vyslýchají amerického pilota. Osvoboďte ho a pak pokračujte až do poslední místnosti, kde si u velké sochy ležícího Budhy můžete uložit hru. Pak se prostřílejte zpět do kotelny, kde se nově otevřely dveře vedoucí k východu z chrámu. Vaším posledním úkolem je prostřílet se až do velkého sálu, na jehož druhé straně vidíte na bednách několik lehkých kulometů. Popadněte jeden z nich a začněte kropit Japonce na velké ploše pod vámi. Po určité době přilétnou spojenecká letadla a úroveň bude ukončena.

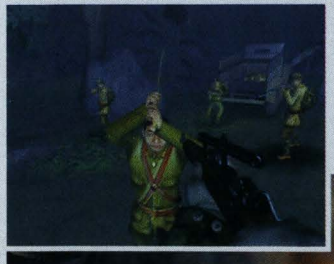
A Bridge on the River Kwai

Děj hry se přesouvá do Thajska, kde Japonci právě dostavěli známý most přes řeku Kwai. Začínáte v džungli a před vámi je klasický koridor vysekaného porostu. Prostřílejte se až k železnici, před kterou můžete vyběhnout na malou skálu vlevo. Zde si dejte pozor na japonský protiútok, který přijde ze všech stran. Také vás nesmíme zapomenout upozornit na Japonce, kteří zde zaujali pozice na skále nad vámi. Pokračujte až k železnici a podél ní po-

kračujte doprava. Na malých skalních římsách stojí odstřelovači, kterých byste se měli co nejdříve zbavit. V malém výklenku na levé straně trati najdete japonský lehký kulomet T-11, který se vám bude hodit. Postupujte dál a po chvilce se dostanete do otevřeného úseku, ve kterém vidíte na skále vpravo dva Japonce s minomety. Bohužel jsou v této fázi nesmrtelní, takže pod nimi budete muset proběhnout, aniž by vás zasáhli granátem. Za skálou zatočte doprava a po vyběhnutí na skálu si to s nimi vyřiďte. Pak shoďte velký kulovitý balvan dolů a rozmázněte tak několik Japonců, kteří se tam objevili. Na konci krátké stezky vedle vstupu na skálu najdete další kulomet T-11 se spoustou munice.

Pokračujte až do dlouhé zatáčky, ve které je trať zvednutá nad okolní terén. Jakmile vběhnete do tohoto úseku, tak se zastavte hned na začátku a sledujte pád nákladního auta do propasti vlevo. Pak doběhněte ke skupince Činditů a následujte je. Po chvilce byste měli doběhnout k místu, kde můžete dál pokračovat pěšinkou vlevo. Jde o snadnější cestu, takže ji použijte. Prostřílejte se přes malé prostranství a na jeho druhém konci odrazte útok zezadu. Pak pokračujte dál a po návratu na koleje postřílejte odstřelovače na okolních skalách.

Po kolejích po chvilce dojdete k poměrně silně opevněnému japonskému postavení. Použijte odstřelovačku a postarejte se o střelce na obou strážních věžích. Jsou na nich umístěny lehké kulomety, které by vás mohly nepěkně pocuchat. Na věže se postupem času dostane ještě několik vojáků, takže zůstaňte v bezpečné vzdálenosti. Až když bude kolem klid delší dobu, doběhněte k opevnění a pokračujte pěšinkou vlevo. Kousek od trati doběhnete na křižovatku, kde vám nejprve doporučujeme zaběhnout doleva k vysílačce, u které si můžete uložit hru. Pak pokračujte pěšinkou vpravo a prostřílejte se až k provazovému mostu. Rychle ho přeběhněte a u beden za mostem se připravte na dvojici Japonců s lehkým kulometem. Až je zastřelíte, tak kulomet sami použijte, protože vás zezadu doběhne skupinka protivníků.



Za bednami postává slon, na kterého si musíte vylézt. Čeká vás krátká jízda, při které si budete muset dávat pozor hlavně na skupinky protivníků, které budou vybíhat na skály v těsné blízkosti vaší trasy. Až dorazíte na místo schůzky s pyrotechnikem jménem Bromley, tak seskočte dolů. Následujte ho a cestou k mostu si uložte hru. Až se dostanete na dohled strážních věží, tak zastřelte vojáky, kteří na nich hlídkují. Pak zastřelte minometčíka na skále přímo naproti vám a doběhněte k jeřábu, vedle kterého měl svou pozici. Použijte jeřáb a sledujte efektní vykolejení vlaku.

Seběhněte k trati a začněte si probojovávat cestu podél vlaku. Vykolejení přežilo poměrně dost Japonců, takže se nudit nebudete. Cestou podél vlaku musíte povolit ventily na třech cisternách. Tím začnete vypouštět palivo, pomocí kterého bude most nakonec zničen. Na konci vlaku vám Bromley řekne o zlatu převáženém vlakem. Vaším posledním úkolem je utéci z mostu. Následujte svého kolegu a po střeše vagónů přeběhněte až k osobnímu vagónu s otevřenými dveřmi. Uvnitř čeká Bromley a vy musíte na jeho druhé straně seskočit do řeky Kwai.

Supercarrier Sabotage

Začínáte na výtahu s hydroplánem. Porozhlédněte se po schůdcích, po kterých seběhnete do chodby. Běžte do nejbližších dveří, kde musíte nejprve zastřelit postávajícího japonského námořníka. Pak běžte k ventilaci, na které vidíte červenou část s ventilem. Zatáhněte za něj a vraťte se na chodbu. Podobných červených ventilů budete muset najít ještě celkem 7. Pokračujte chodbou dál a prostřílejte se až za roh, kde uvidíte přímo na chodbě druhý ventil. Vběhněte do prvních dveří za rohem a dostanete se do malého skladiště. Na jeho druhém konci leží na zemi lehký kulomet T-99.

Vraťte se na chodbu a pokračujte v postupu. Za rohem je vlevo odbočka vedoucí do jídelny. V části pro mužstvo najdete třetí ventil. Zatáhněte za něj a pak se chodbou prostřílejte až do místnosti pro přípravu pilotu. V ní najdete čtvrtý ventil. Pak pokračujte do další chodby, kde si můžete v místnosti vedle schodiště uložit hru. Pak seběhněte po schodech o palubu níž a vejděte do kotelny. Přes první můstek se prostřílejte ke dvojici kontrolních místností, ve kterých jsou umístěny pátý a šestý ventil. Také jsou zde první dva Fuel Monitors (podivné stroje s potrubím po stranách), které musíte zničit.

Až budete hotoví v prvních dvou kontrolních místnostech, tak přeběhněte přes můstek do protějších dvou, kde najdete poslední dva ventily a zbývající dva Fuel Monitors. Na spojovacím můstku mezi kontrolními místnostmi si všimněte 4 ventilů, které musíte také zničit (běžte k nim a hra vám jejich zničení automaticky nabídne). Pak přiběhne Bromley, který v kotelně umístí nálož. Pokračujte na druhou stranu místnosti, kde se musíte prostřílet do skladiště plného zlata. Zde vás bohužel zelený plyn uspí.

Po krátké animaci máte v ruce lehký kulomet a před vámi je poslední a nejtěžší úkol úrovně. Vyběhněte ven z místnosti a pokračujte do prvního hangáru, který se velmi rychle zaplní japonskými námořníky. Prostřílejte se až k východu a dál pokračujte po vnějším ochozu. Po něm se prostřílejte do druhého hangáru, kterým musíte postupovat směrem doleva. U protější stěny pak najdete dveře, za kterými je schováno schodiště. Po něm vyběhněte do kontrolní místnosti, ve které si červenou pákou otevřete dveře vedoucí do posledního hangáru. Prostřílejte se do něj a po schůdcích pokračujte ke dveřím vedoucím opět ven.

Před vámi je dlouhý ochoz plný námořníků. Prostřílejte se až na jeho konec, kde se dostanete do prostoru velící věže. Prostřílejte se až na můstek, ze kterého musíte vyběhnout na venkovní promenádu. Pokračujte směrem na záď a po několika schodištích se probojujte až na palubu, kde už na vás čeká Bromley. Naskočte do přistaveného Kate, ve kterém na vás opět zbude pouze pozice zadního střelce. Pokuste se odrazit co nejvíce útoků okolo kroužících stíhačů a pokud budete úspěšní, můžete si vychutnat závěrečnou animaci hry.

Jakub Holý

Conflict Desert Storm 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCI ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Pivotal Games ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Brilantní. Je tu všechno dobré z předchozího dílu plus nové věci, o kterých jste snili.

Jedna z nejlepších „seriózních" válečných střílečky se vrací v Platinum verzi a my návrat slavíme přetisknutím kompletního návodu.

BREAKTHROUGH

Začínáte jako Bradley, který stojí za kulometem vašeho džípu. Šetřete munici a počkejte si, až se přiblížíte k malé vesnici na jih od města. Za bránou zastřelte vojáka napravo od silnice a potom pokropte obsluhu protiletadlového kanónu na nejbližší střeše. Všude kolem vás budou z budov vybíhat iráčtí vojáci, takže své muže vhodně rozestavte. Asi nejdůležitější je v této fázi Foley, který jako odstřelovač dokáže účinně pokrýt poměrně velký prostor. Pokud si chcete co nejvíce vylepšit své vojáky, tak se všemi vystupte a pokuste se zlikvidovat všechny vojáky ve vesnici.

Pokud chcete pokračovat dál, tak naskočte se všemi do džípu a popojeďte na severozápadní konec vesnice, kde pokračuje silnice mířící do města. Bohužel narazíte na zátaras, který musíte nejprve zlikvidovat. Na řadě je Jones, který na to má jako expert na výbušniny dostatek prostředků. Běžte k zátarasu a položte před něj nálož C4. Pak odběhněte a ujistěte se, že také ostatní spolubojovníci mají dostatečný odstup. Nakonec pomocí dálkového ovladače nálož odpalte.

Po silnici pokračujte až k městské bráně, kolem které je rozmístěna početná nepřátelská jednotka. Radši se k nim nepřibližujte v džípu, protože by ho s největší pravděpodobností zničili i s vámi. Radši zastavte v bezpečné vzdálenosti a jednoho ze svých mužů postavte tak, aby vám kryl záda. Pak se jako Foley pusťte do likvidace vojáků u protiletadlových kanónů, které jsou opravdu nebezpečné. Navíc brání vrtulníkům v podpoře vaší jednotky. Až budou protiletadlové zbraně zlikvidovány, tak vrtulníky zničí tank v bráně a vy můžete vstoupit do města.

Ve městě je bohužel situace dost nepřehledná, takže musíte postupovat velmi opatrně. Rozhodně nechte svým spolubojovníkům volnost ohledně střelby, protože budete potřebovat jejich krytí. Po hlavní třídě postupujte až k první velké křižovatce, na které musíte zahnout doprava. Na rohu se rozhlédněte, protože zde kromě pobíhajících vojáků narazíte také na odstřelovače na střechách. Až se dostanete za další roh a budete postupovat směrem na sever, tak před sebou uvidíte vchod do domu a několik schodů. Prostřílejte se dovnitř a domem projděte až k vraku vrtulníku, který je vaším hlavním cílem. Zlikvidujte veškerý odpor v jeho okolí a pak počkejte na příjezd dvou spojeneckých džípů.

STREET BATTLE

Druhou úroveň začínáte v krátké uzavřené části ulice. Řekněte svým spolubojovníkům, ať vás následují, a vejděte do dveří v severním bloku domů. Na malém dvorku zastřelte hlídkujícího vojáka a pokračujte do ruiny vpravo. Uvnitř vyběhněte po schodišti do prvního patra, kde se dostáváte do strategicky velmi dobře položené místnosti. Přímo na východ totiž máte skvělý výhled na velké prostranství plné nepřátelských vojáků. Ještě něž se ale pustíte do jejich likvidace, tak postavte jednoho ze spolubojovníků k chodbě vedoucí na sever. Odtud na vás totiž budou neustále útočit iráčtí vojáci.

Nyní můžete s odstřelovačem začít likvidovat vojáky pod vámi. Pokud se ale nechcete zdržovat, tak rovnou postavte jednoho člena týmu k těžkému kulometu, který pokrývá celé prostranství. Pak v doprovodu zbývajícího člena týmu seběhněte po dalším schodišti dolů a začněte na prostranství úřadovat. Vaším cílem je dům, ze kterého vybíhá většina nepřátel. Najdete ho na druhé straně ulice ve východní části prostranství. Tímto domem se prostřílíte až do další ulice, ve které vás čeká nepříjemné překvapení v podobě samohybného protiletadlového kompletu. Schovejte se do ruiny vpravo a přivolejte k sobě všechny členy týmu.

Vaším nově stanoveným úkolem je použití letecké podpory, kterou může přivolávat pouze Bradley. Přepněte se na něj a do ruky si vezměte Laser Designator. Vykoukněte zpoza rohu směrem k protiletadlovému kanónu a ve vlastním pohledu se na něj zaměřte. Zaměřovač se rozbliká a vy musíte počkat na pevné zaměření. Až se paprsek chytne, tak potvrďte zaměření cíle křížkem a schovejte se opět za rohem. Pak počkejte, až přiletí vrtulník a kanón zničí. Kromě něj zničí také zátarasy, které blokovaly ulici.

Postupujte ulicí směrem ke zničenému kanónu a na malé křižovatce před ním zahněte doprava. Nyní se musíte domem vpravo prostřílet za velká zavřená vrata, která vám stojí v cestě. Doporučujeme vám nechat v domě většinu týmu, protože za chvíli vás čeká souboj s tankem. S vybraným členem týmu vyběhněte ven a prostřílejte se na malý dvorek směrem na sever. Zde najdete vlevo raketomet opřený o zeď. Seberte ho a pak postupujte ulicí směrem na východ. Na jejím konci by měl zdí projet tank, který potom musíte raketometem zničit (střílejte do jeho boku).

Také další část úrovně vám doporučujeme absolvovat s jediným vojákem. Ideální je Bradley, protože na konci tohoto úseku úrovně může sám splnit nově zadaný úkol. Další cesta je dost přímočará, takže jednoduše postupujte ulicemi směrem na severovýchod. Vaším dalším cílem je most, u kterého budete upozorněni na možnost další vzdušné podpory. Zaběhněte do domu napravo před mostem a zde použijte Laser Designator. Pomocí něj označte a následně nechte zničit tank na severním konci mostu.

Přivolejte k sobě zbytek týmu (pokud jste postupovali sami) a překročte most. Za ním najděte vchod do domu vlevo a po schodech vyběhněte do nejvyššího patra. Domem se musíte prostřílet až na balkón nad další částí ulice. Je to ideální pozice pro odstřelovače, který odtud má výborný rozhled. Také zde můžete najít další raketomet, který budete ještě potřebovat. Až bude na ulici pod vámi klid, tak po dalším schodišti seběhněte dolů. Sledujte ukazatel na kompasu a doběhněte až na prostranství u velké brány, nad kterou vidíte členy týmu Delta 2. Ti hodí na ulici dýmovnici a vaším následující úkolem je vyčistit celé prostranství od nepřátel. Z jihu navíc přijede lehké bojové vozidlo, které musíte zničit raketometem. Nakonec s celým týmem doběhněte k červené dýmovnici.

BESIEGED

Začátek úrovně je depresivní. Začne totiž smrtí dvou členů Delta týmu. S tím ale bohužel nic nenaděláte, takže vás to zase tak moc mrzet nemusí. Sledujte tedy seržanta, který zaběhne do ohrady napravo od silnice. Pak seběhne krátké schodiště, pod kterým zaujme vyčkávací pozici. Přidělte k němu jednoho vojáka, který bude krýt schodiště. Pak pokračujte boční uličkou směrem na jih. Již po pár metrech vás čeká velmi intenzivní přestřelka, protože budete napadeni ze všech stran. Pomalu postupujte vpřed a za druhým rohem najdete 2 raketomety. Seberte je a po likvidaci všech protivníků sledujte další seržantův postup.

S kompletním týmem následujte seržanta do kanálu, ve kterém byste si měli připravit raketomet. Vzápětí totiž budete napadeni vrtulníkem, na jehož zničení je raketomet ideální zbraní. Pak sledujte seržanta do chodby, ve které mu musíte opět vyčistit cestu. Sledujte ho a on vás po chvilce dovede do velkého bunkru, který je umístěn ve středu velkého prostranství. Tento bunkr bude po celý zbytek úrovně vaším útočištěm, takže si pořádně obhlédněte jeho okolí. Také vám doporučujeme projít si ho a posbírat všechny raketomety, které zde iráčtí vojáci zanechali. Pokud nemáte nic proti, tak by je měl všechny dostat Connors, který je specialistou na ničení obrněné techniky nepřítele.

Nyní své muže v bunkru rozmístěte tak, aby pokryli všechny hlavní směry. Zvláštní důraz byste měli klást na jižní část prostranství, odkud přijde v následujících minutách nejvíce nepřátelských útoků. Speciálně do jihovýchodního rohu by měl přijít Connors, protože z tohoto směru můžete čekat irácké tanky. Vaším prvním novým úkolem bude krýt vrtulník, který přiletí ze severozápadu. Iráčané se ho pokusí hned na začátku zničit prudkým útokem, takže ho bedlivě sledujte.

Po odražení prvních vln protiútoků dostanete další úkol. Na prostranství postupně vyběhne několik spojeneckých vojáků, které budete muset krýt při jejich útěku k vrtulníku.

V průběhu plnění tohoto úkolu se na prostranství objeví dva obrněné transportéry a tank. Transportéry pro vás neznamenají zdaleka takové nebezpečí jako tank, který může pozabíjet celý váš tým několika málo ranami. Až budou všichni vojáci evakuováni, tak vrtulník odletí a vy dostanete za úkol krýt bunkr před další vlnou protiútoků. Situace se ale brzy stane neudržitelnou a vy dostanete rozkaz stáhnout se ke zbytku své jednotky. Opusťte tedy relativní bezpečí bunkru a postupujte směrem k severozápadnímu rohu prostranství. Zde vaši spolubojovníci zničí velkou bránu, za kterou musíte doběhnout ke dvojici čekajících džípů.

VICTOR-TWO

Před vámi je první noční mise. Jak jste si jistě všimli, všichni vaši vojáci mají v základu zbraně s tlumiči, což může znamenat jediné. Pokud se v průběhu mise neprozradíte, tak bude její průběh mnohem jednodušší. Nasedněte do svého džípu a popojeďte až k ceduli u cesty. Tato cedule označuje začátek minového pole, které vám vše trochu zkomplikuje. Naštěstí nejde o nic neřešitelného. Vaší první volbou je v tuto chvíli Foley, který bude v této misi hrát hlavní roli. Opatrně s ním projděte minovým polem a potichu zastřelte vojáka na nejbližší strážní věži. Pak vyběhněte na malý kopeček nalevo od cesty a pusťte se do likvidace dalších hlídkujících vojáků.

Až postříláte všechny vojáky v dohledu, tak se přepněte na dalšího člena týmu (asi nejvhodnější je Bradley). Také s ním opatrně projděte minovým polem a pod krytím odstřelovače začněte likvidovat zbývající vojáky. Až zastřelíte posledního, tak se na obrazovce potvrdí splnění úkolu. Doběhněte k zavřené bráně, kterou otevřete blikajícím tlačítkem nalevo od ní. Také vám doporučujeme zaběhnout do domku vedle brány, ve kterém najdete raketomet. Pak se přepněte na jednoho z vojáků u džípu a střelbou zničte všechny miny. Naskočte do auta a dojeďte až k bráně, za kterou blokuje vaši další cestu zátaras. Ten musí zničit Jones pomocí nálože C4.

Dál se moc nehrňte. Za další zatáčkou je malý strážní bod se dvěma vojáky. Foley si s nimi ale lehce poradí. Pak zleva oběhněte další minové pole a postupujte až k malé základně. Foley by měl nejprve zastřelit vojáka na strážní věži a potom mu najděte postavení, ze kterého uvidí většinu základny. Přepněte se na dalšího vojáka, proběhněte minovým polem a opět opakujte čistku. Tentokrát narazíte na více vojáků, takže postupujte opatrně. Až bude i tato základna čistá, střelbou zničte minové pole před džípem a dojeďte až k tunelu, před kterým je položen zátaras. Až ho Jones zničí, tak si v domku u tunelu nezapomeňte sebrat další raketomet.

Vůbec nenasedávejte do džípu. Za tunelem na vás totiž čeká další dávka protivníků. Opět vám doporučujeme nejprve projít tunelem jako Foley. Tentokrát bude tichý postup důležitější než v předchozích případech, protože v případě poplachu budete muset čelit transportéru s kanónem, což je velmi nepříjemný protivník. Jako Foley tedy zastřelte vojáka na věži a pak pokračujte na kopeček za tunelem vlevo. Odtud můžete postříleť většinu vojáků. Pak se přepněte na někoho s raketometem, proběhněte tunelem a držte se ve východní části prostranství. Tudy se totiž snadno dostanete do boku transportéru, který pak jednoduše zlikvidujete. Nyní se můžete pustit do otevřeného boje. Na jihu prostranství je brána, kterou otevřete tlačítkem v kontrolní místnosti, která je hned vedle ní.

Před vámi je poslední dávka protivníků. Na řadě je tedy opět Foley. Nejprve zlikvidujte střelce na věži a potom se potichu dostaňte až na kopec uprostřed prostranství. Jižně od něj vidíte těžký tank a vedle něj skupinky vojáků. Dva z nich jsou tankisté, které vám doporučujeme zneškodnit jako první. Pak můžete klidně rozpoutat peklo. Nechte irácké vojáky zapnout poplach a pak postupujte k bráně vedoucí do města. U vstupu do kontrolní místnosti dostanete závěrečný úkol, kterým je proniknutí do města. Postříleje všechny vojáky, tlačítkem si otevřete bránu a se všemi muži na džípu projeďte k vnitřní bráně.

COMMUNICATIONS BREAKDOWN

Začínáte u brány, která vede na prostranství plné protivníků. Zaujměte se všemi členy týmu vhodná postavení a začněte se aktivně bránit. Díky rozlehlosti prostranství doporučujeme hlavně dobře umístit odstřelovače. Až bude kolem klid, tak s jedním členem týmu doběhněte do severozápadní budovy, ve které v prvním patře najdete 2 protitankové raketomety. Další postup veďte směrem do širokého tunelu na východ od hlavní brány. Z tohoto směru se na vás budou neustále valit protivníci, takže bude vhodné postupovat s více muži najednou. Také vám doporučujeme popojíždět džípem tak, abyste od něj nikdy nebyli zbytečně daleko. Na konci úrovně se to bude hodit.

Tunelem se dostanete až do velké haly s několika bednami. Zde zaujměte pozice tak, abyste hlídali chodbu mířící na východ a vrata mířící na sever. Jedním z vojáků, kteří u sebe mají protitankové zbraně, postupujte do severní chodby. Tou se dostanete poměrně klikatou cestou až ke dveřím, které se otevírají tlačítkem na stěně. Tyto dveře ústí z boku na stejné prostranství jako vrata, za kterými by měl být zbytek vašeho týmu. Na prostranství už na vás čeká obrněný transportér, který nyní můžete snadno překvapit a zničit. Pak můžete začít postupovat i se zbytkem týmu. Čeká vás větší přestřelka, takže vám doporučujeme umístit odstřelovače na ochoz nad vraty. Až budou všichni před skladištěm mrtví, v kontrolní místnosti otevřete vrata a popojeďte džípem.

Při dalším postupu směrem na sever se připravte na další transportér. Jakmile se objeví, tak ho musíte zničit, jinak si říkáte o problémy. Až bude kolem klid, tak se podívejte na mapu. Blížíte se svému prvnímu cíli, kterým je komunikační centrála. Na jih od ní je dům, ve kterém najdete 2 protiletadlové rakety. Budou se hodit, takže si pro ně pro jistotu doběhněte. Pak opět s celým týmem postupujte kolem komunikačního centra. Na sever od něj vás čekají další vojáci, takže si dejte práci s rozmístěním týmu. Alespoň se dvěma členy potom vtrhněte do komunikačního centra a prostříleje se až do místnosti s centrálním počítačem. Ten musí Jones pomocí C4 vyhodit do vzduchu.

S vojákem, který sebral protiletadlové rakety, vyběhněte na střechu a připravte se na přílet vrtulníku. Jakmile se objeví a na chvilku se zastaví na jednom místě, tak ho sundejte. Pak může Jones pokračovat v započaté práci. Musí totiž pomocí C4 vyhodit do vzduchu obě antény, které najdete na střeše. Dejte tým opět dohromady a pokračujte směrem na sever. Další část je poměrně lineární, takže vám nebudeme popisovat každý krok. Stačí podívat se na mapu, na které vidíte svůj poslední cíl.

Až se budete blížit na poslední prostranství úrovně, tak začněte postupovat velmi opatrně. Jednoho z vojáků nechte v tunelu, protože iráčtí vojáci mají tendence napadat vás zezadu. S vojákem vybaveným protitankovým raketometem pak vyběhněte na prostranství s velkými nádržemi. Z východu vám vyjede

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb

Pravý analog » Míření

Křížek » Interakce s okolím (provedení akce blikající v pravém dolním rohu)

Kolečko » Změna postoje

Čtvereček » Povolení/zákaz střelby

Trojúhelník » Výběr aktivní zbraně nebo předmětu

R1 » Střelba/změna módu střelby při výběru zbraně

R2 » Přepnutí na cíl vpravo

R3 » Přepínání pohledů

L1 » Komunikace s týmem

L2 » Přepnutí na cíl vlevo

L3 » Zoom

SELECT » Mapa se seznamem úkolů

Směrové šipky do stran » Vykouknutí zpoza překážky

Směrové šipky nahoru a dolů » Přepínání mezi vojáky v týmu

Rozkazy:

Pro vydání rozkazu musíte podržet L1

Směrové šipky nahoru a dolů » Výběr vojáka, kterému chcete něco rozkázat

Křížek » Rozkážete vybranému vojákovi, aby vás následoval

Čtvereček » Přepne u vybraného vojáka povolení ke střelbě

Kolečko » Přikážete vybranému vojákovi, aby se přesunul na označené místo (natočte ho levým analogem)

Trojúhelník » Přikážete vybranému vojákovi, aby držel svou současnou pozici

R1 » Všichni vojáci si lehnou nebo stoupnou

R2 » Všichni vojáci vás budou následovat

v ústrety těžký tank, takže na něj buďte připraveni. Až ho zlikvidujete, tak vyběhněte k nádržím se všemi vojáky a poctivě to kolem nich vyčistěte. Pak musí Jones položit nálože C4 ke všem třem dvojicím nádrží (položte je k panelu plnému nejrůznějších ukazatelů). Stáhněte se do tunelu, kde by si měl celý tým naskočit na džíp. Odpalte všechny nálože a vydejte se zpět na začátek úrovně. Cestou se příliš nezdržujte bojem, protože to je zbytečné riziko. Prvním velkým skladištěm projeďte co nejrychleji, protože do něj vjede těžký tank. U vstupní brány úroveň končí.

PRISONERS OF WAR

Tentokrát bude začátek o něco komplikovanější. Začínáte totiž jen s nožem. Vstaňte a běžte ke stolu v rohu místnosti. Z něj seberte pistoli s tlumičem a nějaké náboje. Pokud chcete brokovnici, tak se můžete prostřílet až na druhou stranu patra, ve kterém se právě nalézáte. Tam leží brokovnice na jednom ze stolů. Vhodnější je ale rovnou vyskočit dírou ve zdi a pokračovat směrem doleva. Zde se za rohem po chvilce otevřou dveře, za kterými se skrývá dvojice protivníků. Zlikvidujte je a pokračujte do další místnosti, ve které najdete další zbraně. Nejdůležitější je odstřelovačka Dragunov a pistole Makarov. Seberte také veškerou munici a pokračujte dál.

Dostáváte se do jihozápadního rohu vězení. Použijte odstřelovačku a zlikvidujte vojáka na strážní věži. Pak si vezměte do ruky opět pistoli a pokračujte k malé budově, ze které se vyklube cela, v níž je zavřen Foley. Pusťte ho ven a předejte mu odstřelovačku i s municí. Nyní to bude o něco veselejší. Pokračujte směrem na východ a za rohem najdete vchod do kanálu. Tím se dostanete k další malé budově, ve které je držen Jones. Toho samozřejmě také propusťte a pokračujte dál. Po chvilce se dostanete zpět do hlavní vězeňské budovy, ve které musíte osvobodit Connorse. Před jeho celou najdete první samopal, který se vám bude rozhodně hodit.

Vyběhněte ven a pokračujte ke schodům vedoucím na velké prostranství před vězením. Zde narazíte na velký počet vojáků, takže nejprve by měl zaúřadovat Foley se svou odstřelovačkou. Pak můžete na prostranství vyběhnout se všemi svými muži. Vaším cílem je malá budova na severním konci prostranství. Uvnitř najdete na stole Ak-74, což je velmi užitečná zbraň. Vedle jsou opřené 3 protitankové rakety, které by měl rozhodně dostat Connors. Nyní jsou tedy všichni členové vašeho týmu vyzbrojeni. Pokračujte chodbou, která vede do kanalizace. Tou se prostřílejte až k druhému východu. Zde najdete lehký kulomet, se kterým to Connors umí velmi dobře.

Za dalším rohem vás čeká velká přestřelka, která rozhodně nebude jednoduchá. Jako první by měl zaujmou pozici Foley, který vás bude krýt z dálky. Pak vyběhněte se zbytkem týmu a připravte se na pořádný masakr. Při tom se přepněte na Connorse a připravte si raketomet. V severozápadním rohu prostranství totiž zeď prorazí těžký tank, který musíte co nejrychleji zničit. Pak už by situace neměla být tak hrozná. V severní části prostranství je dům, ve kterém najdete spoustu munice. Jsou zde také nějaké lékárničky, takže váš tým by měl být plně vyzbrojen a připraven na další boje.

Dál postupujte do domu na západ od vás. Najít dveře by neměl být problém. Dům je samozřejmě plný nepřátel, takže postupujte opatrně. Vaším cílem jsou dveře vedoucí na severozápad. Otevřít jdou hned dvoje. Jedněmi se dostanete na malý dvorek a druhými na ulici. Je jen na vás, kudy budete postupovat. Oběma cestami se každopádně dostanete k mostu, který je bráněn početnou jednotkou. Někteří vojáci budou na severním břehu, ale hlavní síly jsou na druhé straně. Hlavním nebezpečím je tank, kterého se samozřejmě musíte zbavit v první řadě. Pak už jde všechno ráz na ráz. Průchodem ve zdi nalevo od mostu seběhněte do vyschlého koryta a pokračujte ke schodišti na druhé straně. Zde se prostřílejte až k ruskému Gazu, u kterého úroveň končí.

CHEMICAL WARFARE

Tuto velmi dlouhou úroveň začínáte v jihovýchodním rohu vnější části základny. Vykoukněte zpoza malé skály a hned jste uprostřed boje. Vysuňte odstřelovače, který může skvěle využít větších vzdáleností ku svému prospěchu. Pod jeho krytím postupujte s ostatními členy týmu směrem na západ, kde vás čeká nepříjemné překvapení v podobě bunkrů s těžkými kulomety. Pro odstřelovače by to ale neměl být nepřekonatelný problém. Postupujte dál a za první dvojicí bunkrů můžete vlevo vejít do ubikací iráckých vojáků. Hned u vchodu najdete na stole ležet 3 nálože C4 a detonátor. Nyní stačí prostřílet se až do jihozápadního rohu základny, kde musíte nejprve neutralizovat další bunkr. Pak pokryjte odstřelovačem dveře u západní zdi. Jones k nim musí přiběhnout a pomocí nálože C4 je jednoduše vyhodí do vzduchu.

Nyní vyčistěte vnitřek této malé budovy. Pak se všemi členy týmu doběhněte dovnitř a pokud potřebujete, tak si doplňte munici. Následovat budou velké Connorsovy chvíle. Doporučujeme vám, aby dál vyrazil sám nebo podporován maximálně jedním mužem. Následovat bude totiž divoká přestřelka ukončená soubojem s těžkým tankem. Vyběhněte ze dveří a přímo před sebou uvidíte malé skladiště. V něm seberte 3 protitankové rakety a pokračujte směrem na sever. Narazíte sice na početnou jednotku nepřítele, ale nic se nedá dělat. V severozápadním rohu základny by se v těchto chvílích měl ukázat tank, který bude objíždět malou budovu postavenou u cesty. Díky ní můžete tank oběhnout a napadnout zezadu (zadní pancíř je podstatně slabší než čelní nebo boční).

Po zničení tanku pokračujte ke dveřím u severní vnější zdi. Následující dlouhá chodba vede do poslední části vnější vojenské základny. Na jejím konci si můžete ještě v malém skladišti doplnit munici a hlavně zásoby raket, které budete rozhodně potřebovat. Důležité jsou také nálože C4. Pak se připravte na další velkou přestřelku, která bude tentokrát ukončena soubojem se dvěma tanky najednou. Opět vám doporučujeme pokusit se vše vyřešit pouze s Connorsem. Ostatní členové týmu se totiž mohou stát velmi snadno cílem palby jednoho z tanků. Jednoduše vyběhněte ven a postupujte podél pravé stěny. Cestou se pokuste postřílet co nejvíce protivníků, ale moc se s nimi nezdržujte. Za rohem se za žádnou cenu nezastavujte, protože tanky právě vyjíždějí ze své stojánky. Proběhněte kolem malé budovy a namiřte si to rovnou ke komínům, které vidíte přímo před sebou.

Pokud jste byli dost rychlí, tak můžete komíny v klidu oběhnout a zaujmou pozici za velkým betonovým blokem. Z jeho levé strany snadno zničíte tank, který k vám stojí zády. Vidíte ho sice jen kousek, ale to na jeho zničení stačí. Pak si počkejte, až bude mít druhý tank věž natočenou směrem od vás a vystřelte na něj další raketu. Pokud ho nezničíte, tak postup opakujte. Až budou oba tanky zničeny, tak můžete začít celým týmem postupovat k hlavnímu vchodu do podzemní základny. Postřílejte vojáky vybíhající ze strany a potom v klidu vstupte dovnitř, čímž splníte jeden z hlavních úkolů úrovně.

Ve vstupním tunelu můžete naskočit do opuštěného obrněného transportéru, kterým snadno vyčistíte širokou chodbu spojující několik výrobních hal podzemní továrny. Dojeďte ke dvojice otevřených vrat, kde budete muset bohužel opět pokračovat po svých. Vejděte do východní haly se schodištěm vedoucím do prvního patra. Po něm vyběhněte nahoru a postupujte až do další výrobní haly, kde narazíte na první chemickou hlavici. Celým týmem kryjte Jonese, který ji snadno zneškodní (musí k ní přistoupit zezadu). Pak pokračujte do další haly směrem na sever a zneškodněte druhou hlavici. Nyní budete muset přeběhnout přes chodbu do východní haly s nosičem raket. V hale na jih od něj najdete kromě spousty vojáků třetí a čtvrtou hlavici.

Vraťte se k nosiči raket, který musí Jones zničit pomocí nálože C4. Při jejím odpálení ale odveďte tým do dostatečné vzdálenosti, protože výbuch bude mít opravdu pořádnou razanci. Nyní se vraťte do haly na západ od vás a spojovací chodbou proběhněte do haly směrem na sever. Zde najdete několik vojáků a zkompletovanou raketu s aktivní hlavicí. Pomocí ovládacího panelu na zdi zadní část rakety zvedněte a hlavici zneškodněte. Tím jste splnili jeden z primárních úkolů a v následující animaci uvidíte, jak do chodby vjíždí těžký tank. Pro Connorse by neměl být problém zlikvidovat ho pomocí rakety. Doběhněte do nejsevernější haly, kde Jones zničí další 2 nosiče raket. Pak se prostřílejte několika halami až do té nejjižnější, kde musíte zničit poslední nosič. Tím si zároveň prorazíte cestu ven a u branky v plotu můžete ukončit úroveň.

FIRES OF KUWAIT

Tato úroveň se bude celá odehrávat v prostoru velké rafinerie ropy. Po schodech před vámi vyběhněte i s celým týmem na malé nádraží. Zde zatočte doprava a postupujte směrem na východ. Po chvilce uvidíte krátkou animaci, ve které jeden z iráckých vojáků pokládá na východním konci nádraží velkou nálož. Postupujte dál a připravte se na příjezd nákladního auta plného vojáků. Do popředí by měl postoupit Connors, protože na severovýchod od nákladního auta bude útok vojáků podporovat obrněný transportér. Až ho zničíte, tak zbytkem týmu kryjte vojáka, který zneškodní nastraženou nálož.

Dál postupujte do domu nalevo od nepřátelského nákladního auta. Prostřílejte se až do malé kontrolní místnosti, do které radši nevstupujte s celým týmem. Kromě početné skupinky vojáků zde totiž narazíte také na další obrněný transportér. Až bude kolem klid, tak přivolejte zbytek týmu a rozmístěte je kolem ohořelých dveří na sever od kontrolní místnosti. Pak s jedním členem týmu zneškodněte nálož u transformátorů na západ od kontrolní místnosti. Následně se otevřou dveře, kolem kterých je shromážděn váš tým a vy můžete postupovat dál. Opět vám doporučujeme vytvořit maximálně dvoučlennou čelní skupinku, protože iráčtí vojáci v této úrovni velmi rádi hází granáty.

Budovou proběhnete do prostoru, ve kterém je umístěno několik obrovských nádrží. Doporučujeme vám umístit odstřelovače na jih od nádrží, protože z této pozice bude mít výborný rozhled. Také zbytek týmu rozmístěte na strategické pozice, protože zde budete čelit několika protiútokům. Až budete s rozestavením spokojeni, tak zneškodněte nálož umístěnou v severní části první nádrže. Pak postupte k druhé nádrži, u které je nálož umístěna ve stejných místech. Až bude odstraněna, tak pokračujte do budovy na sever od druhé nádrže. Tou se musíte prostřílet do velké haly plné potrubí. Hala je bohužel velmi nepřehledná a snadno v ní přijdete k úrazu, aniž byste věděli, odkud to přišlo. Snažte se zde moc nezdržovat a co nejrychleji zneškodněte nálož v její východní části.

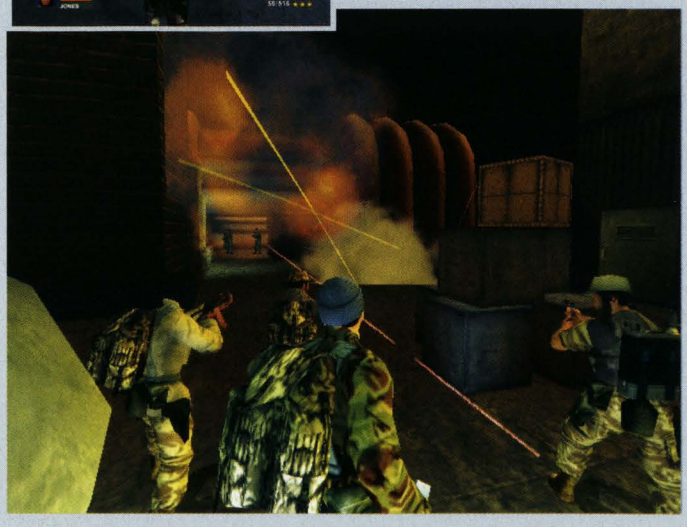
Nyní musíte pokračovat budovou dál na východ. Několika následujícími chodbami se dostanete opět ven. Proběhněte kolem nákladního auta a kolem potrubí pokračujte směrem na sever. Zde vás čeká v okolí dalších velkých nádrží skupinka vojáků. Opět zaujměte obranné pozice a s vybraným členem týmu

vběhněte do malé budovy na východ od nádrží. Uvnitř najdete kromě dvojice vojáků také poslední nálož. Jejím zneškodnění splníte primární úkol a můžete začít postupovat směrem na západ, kde najdete vchod do vstupní budovy rafinerie.

Vaším posledním úkolem v úrovni bude krýt vstup předvoje jedné z amerických jednotek do rafinerie. A nebude to úkol jednoduchý. Jakmile se budovou prostříláte do místnosti s rozbitými okny, musíte začít jednat rychle. Do oken radši žádné muže neumisťujte, protože byste o ně přišli. Místo toho raději nejméně jednoho z mužů nechte krýt vaše záda. Connors si musí co nejrychleji vzít 2 protitankové raketomety opřené o stěnu pod okny a pak seběhnout po schodech do přízemí. Zde najdete vpravo další 2 raketomety. Postřílejte vojáky před východem, připravte si raketomet a venku zničte zezadu tank, který stojí kousek od vás. Pak pod okny vstupní budovy proběhněte na jih a zezadu zničte druhý tank. Nyní stačí postřílet zbývající irácké vojáky a úroveň je hotová.

AIR COVER

Po nepřehledné rafinerii vás čeká úroveň odehrávající se v docích. Naštěstí se bude celá mise odehrávat za plného denního světla, takže budete mít stále dokonalý přehled o situaci. Jako první by se měl na výzvědy vypravit Foley, protože kousek od vás je rozmístěna početná irácká jednotka. Vykoukněte zpoza rohu směrem na sever a pokuste se zlikvidovat co nejvíce vojáků bez dalšího postupu. Pokud už nikoho nevidíte, tak nechte odstřelovače v pozici vhodné pro podporu vašeho následného útoku. Ten vám doporučujeme provést pouze s Connorsem, který má u sebe několik protitankových střel. Přímo na sever od vás totiž stojí těžký tank, který by vám mohl pěkně zavařit. Po jeho likvidaci postupujte s celým týmem směrem k velkému prostranství na sever od vás.



Zde si budete muset rozvážit, jak rozestavíte své muže. Prostranství je totiž pod neustálou palbou vojáků v okolních oknech. Jakmile budou všichni vojáci pobíhající kolem vás mrtví, tak vám doporučujeme zaběhnout do relativního bezpečí budovy na západní straně prostranství. Vchod dovnitř najdete v jihozápadním rohu. Uvnitř nechte nejméně jednoho vojáka střežit chodbu, kterou na vás budou útočit nekončící proudy nepřátel. Pak se přepněte na Jonese, který musí pomocí nálože C4 vyhodit do vzduchu velkou protiletadlovou raketu uprostřed prostranství. Jakmile bude raketa zničená, tak můžete začít postupovat do prvního patra.

Budova je velmi rozsáhlá a narazíte v ní na spoustu vedlejších místností. Pokud chcete nabrat zkušenosti, tak všechno pěkně poctivě proběhněte. Kromě nepřátel najdete také několik zbraní s municí a lékárničky, které vám určitě přijdou vhod. Vaším hlavním směrem postupu by měl být západ. Po chvilce dorazíte do obrovského hangáru, v jehož středu stojí dopravní letadlo. Přímo z letadla a ze severozápadního rohu budou vybíhat vlny nepřátel, takže opět promyšleně rozmístěte svůj tým. V poslední místnosti před hangárem si také nezapomeňte sebrat protitankovou raketu, která se vždycky hodí.

Hangárem postupujte až do severozápadního rohu, kde vyběhnete po schodišti do další budovy. Čeká vás několik nepřehledných chodeb a schodišť, takže radši postupujte s menší údernou jednotkou. Jeden granát by pro váš tým mohl znamenat smrtelné nebezpečí. Drobnou komplikací je tma, která vás čeká v několika místnostech u konce budovy. Naštěstí s sebou máte brýle pro noční vidění, takže by to neměl být neřešitelný problém. Poslední dveře budovy musíte otevřít ovládacím panelem na zdi. Před jejich otevřením se ale takticky připravte na následující přestřelku. Je například docela vhodné umístit do dveří odstřelovače. Také vám doporučujeme předat všechny protitankové rakety Connorsovi (jednu najdete kousek od dveří).

Jakmile otevřete dveře, tak by měl Connors vyběhnout přímo na východ. Ze severní budovy totiž po pád vteřinách začne vyjíždět tank, kterému se musíte co nejrychleji dostat do zad. Díky tomu ho můžete snadno zničit jedinou raketou. Pak se podívejte do jihovýchodního rohu prostranství, kde do své pozice najíždí další tank. Ten uvidíte z boku, takže bude možná potřebovat rovnou 2 rakety. Až ho zničíte, tak vyběhněte s celým týmem na prostranství a zlikvidujte zbytky nepřátelského odporu. Pak všechny členy týmu strategicky rozmístěte a Jones může nastražit nálože u dvou protiletadlových raket a jednoho lehkého flaku. Pak to všechny odpalte a splňte tak dva primární úkoly.

Vaším posledním úkolem je zlikvidovat počítač řídící protiletadlovou obranu města. Jak můžete na mapě vidět, najdete ho v severozápadním rohu prostranství. Dveře vedoucí do budovy jsou ale umístěny spíše v severovýchodním rohu. Dovnitř rozhodně nemusíte posílat celý tým. Pro jistotu by měl jít jen Jones a jeden muž jako jeho doprovod. Po schodišti se prostřílejte do druhého patra a v něm začněte postupovat směrem na západ. Několika většími místnostmi se prostříláte až k počítači, který jako obvykle zničíte jedinou náloží C4. Pak se stejnou cestou prostřílejte zpět a v severovýchodní části přízemí najdete dveře vedoucí do hangáru s americkým obrněným transportérem. Postřílejte všechny protivníky a pak se s celým týmem přesuňte k transportéru.

SUPERGUNS

Úvod této mise vám velmi ulehčí lehký obrněný transportér, který dostanete k dispozici. Naskočte do něj a pomalu začněte postupovat ulicí. Vojáka, který automaticky zasedne k raketometu, můžete zatím schovat vevnitř, protože nebude potřeba. Těžký kulomet bude totiž na likvidaci pěšáků bohatě stačit. Trochu komplikovanější situace nastane na malém náměstí, které je iráckými vojáky vyloženě přecpané. Situace je tudíž dost nepřehledná a možná se vám vyplatí vystoupit a nechat zaúřadovat své ruční zbraně. Pokud vás ale nabírání zkušeností vyloženě nepálí, můžete klidně pokračovat dál.

Na náměstí bychom vás také neměli zapomenout upozornit na přístupné domy. Když se podíváte na mapu, tak podle jasných černých kontur poznáte domy, do kterých můžete vstoupit. Na náměstí je to například dům v jeho severozápadním rohu. Uvnitř vždy najdete nějaké lékárničky, protitankový raketomet a ruční palné zbraně. Z náměstí pokračujte ulicí na severovýchod. Zde se připravte na souboj s nepřátelským tankem. Váš transportér má naštěstí raketomet, který by si s ním měl poradit. Pak objedete jeden z přístupných domů a za ním vás čeká další tank. Nyní už by vás v transportéru nemělo potkat žádné nepříjemné překvapení. Stačí přejet po mostě na druhou stranu řeky, kde silnice vhodná pro transportér končí.

Za mostem vlevo určitě nepřehlédnete vrata vedoucí do velkého skladiště. Zde jako vždy tým rozdělte. Odstřelovačem kryjte postup a údernou dvojicí prozkoumávejte terén před vámi. Z první skladištní haly vede široká spojovací chodba do druhé haly. V chodbě vlevo najdete dveře vedoucí do prvního patra. Alespoň jednoho muže nechte v chodbě a po schodišti vyběhněte do malé kanceláře, ze které máte krásný výhled na první superdělo. Použijte Laser Designator a označte ho pro letecký útok. Po zničení děla seběhněte zpět do chodby a další halou skladiště opusťte.

Venku postupujte mezi kontejnery směrem na jih. V těchto místech na vás budou iráčtí vojáci útočit ze všech stran, takže při postupu nechávejte stále alespoň jednoho z mužů vzadu. Do jižního skladiště musí vběhnout Jones, který by měl těch pár vojáků uvnitř v pohodě zvládnout. Ve druhé hale vidíte v rohu velký kontrolní pult, který musíte pomocí nálože C4 vyhodit do vzduchu. V poslední hale potom seberte lékárničky a 2 protitankové raketomety. Vraťte se zpět na prostranství s kontejnery a postupujte směrem na sever.

Opět přichází Connorsova chvíle. Ve skladišti na západ od vás totiž číhá tank. Stačí podívat se od vchodu za roh a vyčíhat si chvíli, kdy má kanón natočený jiným směrem. Pak skočte dovnitř a pokuste se ho zničit raketou. Naštěstí jich máte slušnou zásobu, takže si můžete dovolit i dva výstřely. Po zničení tanku se skladištěm snadno prostříláte do dlouhé uličky s několika kontejnery. Tou se naopak prostřílejte na jih, zde se zase přepněte na Connorse, který má před sebou další práci. Projděte skladištěm vpravo a na ulici za ním už čeká další tank. Jako obvykle vykoukněte a v pravý okamžik na něj zaútočte.

Až bude i druhý tank zničen, můžete se svým týmem zaujmout vhodné pozice na ulici. Do skladiště přes ulici musí pokračovat jen Bradley. Ve skladišti vyběhněte po schodech na ochoz v prvním patře a pokračujte až do kanceláře v jeho jižní části. Odtud můžete z okna zaměřit druhé superdělo. Jeho zničením jste splnili další primární úkol, po kterém vás čeká ústup na místo vyzvednutí. To najdete na prostranství s několika kontejnery, přes které už jste několikrát přebíhali (podívejte se na mapu). Postřílet se na něj nebude žádný velký problém. Horší to bude s tankem, který na prostranství přijede z jihu. Po jeho zničení stačí postřílet zbývající irácké vojáky a doběhnout k přistávajícímu vrtulníku.

Jakub Holý

Harry Potter and the Chamber of Secrets

INFO

■ **VYDAVATEL:** Electronic Arts ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Argonaut ■ **RECENZE:** PSM58 - 8/10

Hra bohatě rozmanitá a výrazně lepší než první díl.

Zahrajte si *Harryho* za zlevněnou cenu a s kompletním návodem v TipStationu. Tomu říkáme servis jak má být...

1. Den

Hra začíná před domem Ronových rodičů. Vaším prvním úkolem bude vyzkoušet si Flipendo, které je jedním z nejčastěji používaných kouzel hry. Pomocí něj rozbijte nejprve soudek stojící vedle vašich kamarádů (všimněte si, že rozbitelné předměty se viditelně klepou). Potom jděte k barevnému měřidlu síly kouzel, na kterém zjistíte, že vaše magie není zatím příliš silná. Po použití měřidla odběhnou vaši kamarádi do stodoly, do které je musíte následovat. Uvnitř použijte Flipendo na sestřelení dvou skřetů, kteří pobíhají v prvním patře a kryjí se za různými překážkami (ty se dají zničit).

Školní hodnocení

Vaším vedlejším úkolem, který se prolíná celou hrou, je porazit Slytherin ve školním hodnocení. Poprvé dostanete možnost zabodovat v hodině létání na koštěti, na jejímž konci obdržíte počet bodů odpovídající vašemu hodnocení v závěrečném testu. Zkoušky ve všech následujících hodinách se stanou vaším hlavním zdrojem bodů, které mohou rozhodnout o úspěchu vaší koleje. Velmi důležitým zdrojem bodů je ale také plnění úkolů, jejichž znění si můžete přečíst na nástěnce ve společenské místnosti. Prakticky vždy jde o hledaní nějakého předmětu, který je schován někde v okolí školy. Pokud ho přinesete k nástěnce, získáte za něj kouzelnickou kartu a 10 bodů pro vaší kolej.

Vedle získávání bodů ale také nesmíte zapomínat na možnost jejich ztráty. Velmi nepříjemné jsou v tomto ohledu všechny noční mise, při kterých jsou chodby celé školy plné hlídek. Pokud budete v nočních hodinách přistiženi kdekoliv mimo prostory vaší koleje, bude vám odečteno 5 bodů z celkového hodnocení. Vzhledem k jejich celkovému počtu ve hře si tento přepych nemůžete dopřávat příliš často, jinak souboj se Slytherinem nevyhrajete.

Po jejich sestřelení vyběhněte dveřmi na dvorek za stodolou, kde vás čeká první magický souboj. Vaším prvním soupeřem bude stará pračka, která naštěstí není příliš nebezpečná. Stále držte R1 a nepřestávejte se pohybovat. Flipendo používejte ve chvílích, kdy má pračka otevřená dvířka. Pokud nebudete mít pořádnou smůlu, za chvíli můžete slavit své první vítězství.

Posledním úkolem prvního dne bude vyházet všechny skřety ze zahrady. Jeden z kamarádů vám ukáže, jak na to. Stačí skřeta omráčit Flipendem, potom ho sebrat a roztočit. Nepřestávejte držet ⊗, dokud nenaberete pořádnou rychlost, a potom ho pusťte směrem ze zahrady. Vpravo dole máte ukazatel, na kterém vidíte zbývající počet skřetů v zahradě. Až je všechny odstraníte, můžete ukončit den. Pokud ale chcete získat několik karet s kouzelníky, budete si muset s házením trochu pohrát. Karty získáte za překonání rekordu v délce hodu a za zasažení dvou cílů (strašák a kupa sena). Pro poslední kartu si budete muset vylézt do prvního patra stodoly (vylezte nahoru po přístřešku u staré pračky).

2. Den

Druhý den vás čeká návštěva Příčné ulice. Bohužel se vám kouzlo tak trochu nepovede, takže skončíte v neznámém obchodě s kouzelnickými potřebami. Běžte k černým dveřím u vzdálenější stěny a otevřete je. Harry se za nimi schová a vy uvidíte, jak do obchodu Malfoy přinese jednu ze svých kouzelných knih. Po jeho obchodu se k ní opatrně přibližte (plížit se můžete pomocí citlivého používání analogu) a seberte ji. Naučíte se z ní kouzlo Lumos, které si můžete hned přidělit na jedno z tlačítek.

Běžte do průchodu, který je skryt za černými dveřmi ve vzdálenější stěně. Na temném konci chodby použijte Lumos, který vám odhalí tajné dveře. Otevřete je a proběhněte až do velké místnosti přehrazené skříněmi. Zde se budete muset vyhýbat vázám a zároveň pomocí Flipenda zlikvidovat skřeta, který se bude na skříních objevovat. Potom skříně přelezte a ve druhé části místnosti zavřete oba volně pobíhající skřety do jejich otevřených klecí. Nakonec po jedné z nich vylezte na ochoz nad místností. Nejprve jděte doprava, kde najdete truhlu s krmením. Pak běžte na druhou stranu ochozu a přivolejte sovu Hedviku. Nakrmte ji a ona vám za odměnu stáhne žebřík vedoucí na půdu.

Vylezte po žebříku nahoru a použijte Lumos. V podlaze jsou totiž prohnilá prkna, která se pod vámi velmi ochotně propadnou. Vyhněte se těmto místům a projděte až na druhý konec půdy, kde prolezete malým otvorem do místnosti s dveřmi. Ty vedou konečně ven z obchodu. Doběhněte až na konec postranní uličky, odtáhněte bednu a zmáčkněte tlačítko, které je za ní ukryto. Vraťte se zpět ke schodišti na začátku uličky a vejděte do výklenku, který jste si tlačítkem otevřeli. Uvnitř zmáčkněte další tlačítko, které vám odemkne dveře vedoucí na ulici.

Na nejbližší křižovatce zahněte doprava a po pár metrech narazíte na Ginny a paní Weasleyovou. Od ní dostanete svůj první stříbrňák, za který si musíte jít koupit knihu kouzel pro druhý ročník. Tu dostanete v knihkupectví Flourish & Blotts, ke kterému vás Ginny dovede. Před odchodem z knihkupectví nezapomeňte prohledat okolní police s knihami, mezi kterými je spousta Bertíkových fazůlek. Potom vyběhněte ven a Ginny vám poradí, abyste si vyzkoušeli své nové schopnosti na soudcích kolem dalšího stříbrňáku. Podržte tlačítko, na kterém máte navolené Flipendo, a soudky bez problémů zničíte.

Po sebrání stříbrňáku vás čeká hledání věcí, které Ginny poztrácela cestou do Příčné ulice. Nejblíže je hostinec Leaky Cauldron, který najdete za velkou dírou ve zdi vedle knihkupectví. Uvnitř pomocí Flipenda rozbijte několik soudků, za kterými vidíte místnost se stříbrňákem. Pod tím je ale nastražené propadlo, kterým propadnete do sklepa. Tlačítkem si otevřete dveře a v další místnosti omračte a zavřete do klecí všechny tři pobíhající skřety (odměnou je samozřejmě další kouzelnická karta). Potom prokličkujte mezi sudy ke dveřím vedoucím do velké haly. Zde se podél zdi opatrně přesuňte po římse na další malou plošinku, za které musíte dolů shodit velkou bednu. Tu dotlačte k protější stěně a vylezte po ní nahoru. Nad schodištěm potom použijte Lumos a otevřete si tajné dveře vedoucí do krbu s magickou páskou. Před odchodem na ulici se ještě zastavte pro stříbrňák v místnosti u dveří.

Běžte ulicí až ke schodům, které vedou ke krámku Gambol & Japes. Uvnitř pokračujte ke dveřím vedle pultu a projděte do malé místnosti s měřidlem síly magie. Použijte na něj Flipendo a pokud ho podržíte dost dlouho, šipka na měřidle ukáže maximální hodnotu. Díky tomu se otevřou malá dvířka hned vedle něj a vy můžete prolézt do další místnosti s krbem. Zde rozbijte všechny soudky a potom před krbem seberte pero i s kalamářem. Vyběhněte zpět na ulici a pokračujte k dalšímu otevřenému obchodu. Tím je Mullpepperova lékárna na pravé straně ulice. V té si musíte koupit lahvičku na lektvary za 8 stříbrňáků (pokud jich nemáte dost, musíte se v okolí porozhlédnout po dalších).

Vaším posledním úkolem bude najít váhy v obchodě Magical Menagerie. Je hned naproti lékárně, takže ho dlouho hledat nebudete. Uvnitř budete muset zničit několik soudků a potom doběhnout k mříži oddělující obchod od skladu. V tom hlídkuje jeho majitelka, které se budete muset vyhnout. Odlákejte ji od tlačítka, kterým si otevřete malá dvířka vedoucí do zadní místnosti. V té najdete váhy, které jsou posledním hledaným předmětem. Proběhněte skladištěm a venku doběhněte ke Ginny. Jako odměnu za nalezení předmětů dostanete kouzelnickou kartu. Potom vejděte do knihkupectví, ve kterém probíhá autogramiáda.

Cestou do Bradavic váš vůz bohužel havaruje a Ron je chycen zlou vrbou. Vaším úkolem bude vysvobodit ho. Zde si tedy poprvé pořád-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Rozhlížení
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko, Čtvereček, Trojúhelník » Používání zvolených kouzel
R1 » Zaměřování cíle a centrování kamery
START » Přerušení hry
SELECT » Mapa, hodnocení, inventorář a seznam úkolů

ně zaběháte a zabojujete. Nejprve kolem kmenu seběhněte dolů a po zemi doběhněte až ke vzdálenějšímu kořenu, přes který nemůžete přelézt. Kousek od něj začíná římsa, po které poběžíte kolem vrby opačným směrem než před chvilkou. Při tom si dávejte pozor hlavně na kořeny, které vám neustále blokují cestu.

Na konci římsy seskočte dolů a najděte vchod do nízkého tunelu, který je blokován několika kořeny (je označen nenápadným světýlkem). Zaměřte ho pomocí L1 a použijte na něj Flipendo. Kořeny se stáhnou a vy můžete prolézt na druhou stranu. Tam vám cestu zpět zahradí spadlý strom a všude kolem vás bude najednou pobíhat spousta skřetů. Používejte na ně Flipendo, dokud se dostatečně nevyděsí. Potom se rozutečou a na větvích blokujících další cestu se objeví skřet s velkou bombou nad hlavou. Zasáhněte ho Flipendem a jeho bomba vám uvolní cestu dál.

Doběhněte na konec stezky a z truhly seberte kartu s dalším čarodějem. Za vámi při tom spadne strom, po kterém budete moci vylézt nahoru. Zde si hned všimnete osvětleného bidýlka, na které můžete zavolat Hedviku. Ta vám poradí, že se duchové v blízké prolákline bojí světla. Pokračujte tedy dál a po pár metrech narazíte na prvního psího ducha. Straší zde celkem dva a oba budete muset zahnat pomocí kouzla Lumos. Až oba zmizí (sledujte ukazatel vpravo dole), budete moci pomocí Flipenda uvolnit kořeny blokující další nízký tunel.

Tunelem prolezete na další cestu zamořenou skřety. Zde ale nebudete muset bezhlavě kouzlit. Stačí doběhnout k nízké vyvýšenině, na kterou Harry bez problémů vyskočí. Pokračujte kolem pýchavek dál a podle mapy snadno najdete vchod do posledního tunelu. Opět odstraňte kořeny a prolezte k zajatému Ronovi. Nyní vás čeká souboj s vrbou, který bude lehčí, než na první pohled vypadá. Vrba na vás bude útočit dvěma obrovskými kořeny, před kterými stačí ustoupit do nejvzdálenějšího rohu (podle toho, ze které strany zrovna útočí). Po útoku se odkryje citlivý bod, který je ve spodní části obou kořenů. Zakouzlete do něj Flipendo a až se začne ohánět, zakouzlete rychle další Flipendo do jejího oka (většinu času je schované za Ronem). V průběhu souboje vám bude Hedvika shazovat koláčky, takže byste neměli mít problémy se zdravím.

Po porážce vrby sledujte Rona do hradu. Na klíčových místech na vás bude čekat, takže se určitě neztratíte. Ve velkém sále s obrazy na stěnách vyběhněte až do sedmého patra, kde se obrazem dostanete do věže Griffindor. Zde vám Ron ukáže dveře, které vedou do studovny. Za tou je obchod Freda a George, který budete muset navštívit. Jedinou překážkou bude studovna, ve které zrovna studuje jeden z méně vlídných studentů. Budete se tedy muset opatrně proplížit po obvodu místnosti až k malému červenému obrazu v pravém horním rohu. U něj řekněte heslo a protáhněte se malým otvorem do obchodu. Zde si můžete za Bertíkovy fazůlky nakoupit spoustu zajímavých věcí. Teď ale na spoustu z nich nemáte dost fazůlek, takže se jen porozhlédněte kolem. Otevřete všechny kabinky na záchodcích a v jedné z nich nebude toaletní mísa. Zakouzlete Lumos a otevřete si průchod do tajné chodby vedoucí do studovny. Rovnou ji využijte a běžte do společenské místnosti promluvit si s Ronem. Potom můžete ukončit druhý den.

3. Den

Třetí den je velmi krátký a jeho jedinou náplní bude hodina létání. Opět sledujte Rona, který vás dovede až na nádvoří, na kterém bude hodina probíhat. Pokud byste se ztratili uvnitř hradu, tak běžte stejnou cestou, jakou jste se dostali do věže Griffindor předchozí večer. Venku ale poběžíte jinudy, takže se radši od Rona moc nevzdalujte.

Na hodině létání se naučíte ovládat své koště. Nejprve si zvolte, jak budete chtít ovládat stoupání a klesání. Potom vás čeká série několika kruhů, kterými můžete proletět pěkně pomalu. Důležitější bude ale váš následující let, ve kterém už budete bojovat o své hodnocení. Máte 150 vteřin na to, abyste prolétli co nejvíce kruhů, které se před vámi budou postupně objevovat. Pro nejlepší známku jich budete muset prolétnout nejméně 90, což rozhodně není nedosažitelné (nesmíte ale za žádných okolností zpomalovat, protože jinak to nestihnete). Po úspěšném dokončení zkoušky můžete opět ukončit den.

4. Den

Další den začíná v noci, takže váš pohyb po škole bude značně ztížen. Seběhněte po schodech do společenské místnosti a Hermiona vám ukáže Nevilla uvězněného za těžkým závěsem. Vaším dalším velkým úkolem bude vysvobodit ho. To ale nebude zas tak jednoduché, protože se budete muset naučit nové kouzlo, které vám to umožní.

Vaším prvním cílem tedy bude knihovna, ve které budete muset najít knihu umožňující vám boj s horklumpy. Už při cestě na hlavní schodiště si ale budete muset dávat pozor, aby vás nikdy z dozoru na chodbách nechytil (v takovém případě totiž Griffindor přijde o 5 bodů). Na hlavním schodišti potom seběhněte do druhého patra, kde najdete dveře vedoucí do čítárny. Ta je bedlivě střežena, takže proběhnout na druhou stranu nebude jednoduché. Doporučujeme vám proběhnout podél pravé nebo levé stěny (samozřejmě za zády dozoru). V knihovně běžte rovnou ke stojanu, který je naproti vstupním dveřím. Na něm najdete knihu, ve které Gilderoy Lockhart popisuje boj s horklumpy.

Po získání knihy proběhněte čítárnou zpět na hlavní schodiště a pokračujte dolů do vstupní haly. Ta je také pod dohledem, takže cesta ven opět nebude úplně jednoduchá. Až vyběhnete hlavními dveřmi ven, můžete pokračovat po cestě přímo před vámi. Budete se ale muset vyhýbat hlídkám, takže bude možná bezpečnější cesta kolem. Kniha s požadovaným kouzlem je ve skleníku, který najdete na jihovýchod od hlavních dveří (podívejte se na mapu). Až se dostanete do botanického oddělení, uvidíte hned několik skleníků. Kniha je ale samozřejmě v tom největším, který nejdete přímo uprostřed. Dveře jsou bohužel zaskleé, takže dovnitř budete muset prolézt malou dírou napravo od nich. Zlikvidujte všechny horklumpy kolem (nejdřív na ně použijte Flipendo, potom je zvedněte a zahoďte) a protáhněte se dírou do skleníku. Zde si pomocí Flipenda pročistěte cestu a dojděte si pro knihu na druhé straně skleníku.

Z knihy se naučíte nové kouzlo jménem Diffindo. To slouží k odstraňování gobelínů a závěsů, za kterými jsou ukryty tajné chodby. Je tedy na čase vrátit se do věže Griffindor. Budete muset opět proklouznout všem strážím. Na hlavním schodišti vás čeká krátké zdržení, po kterém můžete doběhnout zpět k Hermioně. Použijte Diffindo na závěs a osvoboďte tak Nevilla. Po splnění úkolu můžete ukončit další den.

5. Den

Tentokrát budete muset absolvovat hodinu Umění obrany proti temné magii. Seběhněte do společenské místnosti, kde potkáte Hermionu.

Spolu s ní pokračujte na hlavní schodiště, po kterém musíte seběhnout do třetího patra. Zde najdete učebnu, ve které bude hodina probíhat, ještě před samotnou výukou ale budete muset absolvovat velmi krkolomnou cestu, na jejímž konci získáte další kouzlo.

V první místnosti musíte nejprve najít tlačítko, kterým vypustíte několik létajících koulí. Vaším úkolem bude samozřejmě jejich zničení. To ale nebude tak jednoduché, protože se v pohybu velmi těžko zasahují. Naštěstí se vždy před útokem na vás zastaví, takže se do nich bez problémů trefíte. Po chvilce ale začnou útočit ve větším počtu, takže se jim budete muset začít také vyhýbat (pokud je nestačíte před útokem zasáhnout). Až zničíte poslední z nich, tak se vysunou dva světlé kvádry, po kterých můžete vyskočit na ochozy po obou stranách sálu. Na jedné straně můžete pomocí Diffinda odstranit závěs a v malé místnosti si doplnit lahvičku léčivým lektvarem (pokud je prázdná). Na druhé straně najdete dveře vedoucí do dalšího sálu.

Zde vidíte čtyři otvory s otevřeným ohněm. Opět nejprve najděte tlačítko, kterým do sálu spustíte první velkou kouli s ostny. Potom vyběhněte na ochoz až ke světlému kvádru, který nemůžete přelézt. Otočte se směrem ke kouli, zaměřte ji pomocí R2 a zakouzlete na ni Diffindo. Koule spadne do otvoru pod ní a světlý kvádr sjede dolů. Zmáčkněte odkryté tlačítko a proběhněte k dalšímu světlému kvádru. Opakujte postup s ustřihnutím koule a do odkryté klece ve výklenku vhoďte jednoho z otravných skřetů. U dalšího kvádru opět zavřete skřeta do klece a za posledním kvádrem najdete truhlici s čokoládovou žábou. Po doplnění zdraví pokračujte do posledního velkého sálu.

Před vámi je asi nejnebezpečnější část této cesty. Rychle proběhněte mezi spoustou skřetů na druhou stranu sálu a vylezte na ochoz. Před sebou máte jeden z mnoha chrličů ohně, kolem kterého budete muset proběhnout. Připravte se na opravdu rychlý běh, protože zde nebudete mít čas na rozvážný postup. Chrliče můžete odvrátit pomocí Flipenda. Čím silnější kouzlo použijete, tím déle bude chrlič plivat svůj plamen přímo nahoru. Tímto způsobem se pokuste minimalizovat svá zranění a proběhněte až ke stěně, kde najdete truhlici s čokoládovou žábou. Potom projděte do místnosti, ve které musíte pomocí Diffinda ustřihnout dvě závaží vpravo. Tím zpomalíte otáčení hřídele s ostnatými koulemi a můžete proběhnout k dalším dveřím. Zde opět ustřihněte velkou ostnatou kouli a potom propadněte nově otevřeným otvorem do prvního sálu.

Z prvního sálu projděte dveřmi kousek od vás a v kruhovém sálu doběhněte ke stojanu uprostřed. Na něm najdete knihu, ze které se můžete naučit nové kouzlo, které se vám bude hodit ve všech magických soubojích. Jmenuje se Expelliarmus a doporučujeme vám přidělit mu některé z již obsazených tlačítek (asi nejméně používané je kouzlo Lumos). Po naučení kouzla vás čeká souboj, ve kterém si ho můžete hned vyzkoušet. Socha před vámi ožije a vy budete muset používat Expelliarmus na odrážení jejích magických útoků. Ke konci začne útoky také odvracet, tak se připravte na delší výměny.

Po souboji se sochou se vraťte do třídy, kde vás čeká o něco těžší souboj. Tentokrát budete muset bojovat s Malfoyem, který vám bude vyrovnaným protivníkem. Rozhodně vám nebude stačit jen odvracet jeho útoky. Po odražení jeho útoku se na něj vždy snažte rychle zakouzlit Flipendo, protože dvě kouzla za sebou nedokáže odvrátit nikdo. Při tom si ale dávejte pozor na směr jím odražených kouzel, protože mohou dopadnout vedle vás a jejich malá exploze vás bez problémů porazí. První z vás, který svého protivníka pětkrát zasáhne, vyhrává.

Soubojem s Malfoyem hodina Umění obrany proti temné magii končí. Večer je ale daleko a vás čeká ještě trénink na Famfrpál. Následujte Roye, který vás dovede až k bráně vedoucí na hřiště, kde bude trénink probíhat. Nejprve se naučíte základní principy hry. Musíte sledovat Zlatonku a prolétat kruhy, které za sebou zanechává. Tím si nabíjíte boost, který se stane aktivním až po plném nabití (za vaším koštětem se začnou objevovat jiskry). Pomocí boostu se můžete Zlatonce přiblížit a pokud se dostanete na dosah, můžete ji chytit. Po tréninku nanečisto přijde ještě cvičný zápas, ve kterém poprvé změříte síly s protihráčem. Vaším úkolem bude chytit Zlatonku dříve než on. Za dobu strávenou při chytání Zlatonky navíc získáte hodnocení, tak se snažte být co nejrychlejší. Po tréninku můžete ukončit den.

6. Den

Úkol tohoto dne vám opět zadá Hermiona, kterou najdete v chodbě vedoucí ze společenské místnosti směrem k hlavnímu schodišti. Tím úkolem bude najít a získat knihu pojednávající o historii školy. Bohužel je schována v zakázané části knihovny, takže opět nepůjde o žádnou procházku. Navíc se vše odehrává v noci, takže i normálně přístupné chodby budou plné hlídek.

Do zakázané části knihovny se dostanete přes čítárnu, kterou už jste jednou překonávali. Seběhněte tedy do druhého patra a běžte rovnou do čítárny. Ještě než se rozeběhnete směrem ke knihovně, rozhlédněte se kolem. V pravém zadním rohu jsou totiž velké zlaté dveře, které jsou vaším cílem. Proběhněte k nim a rychle je otevřete. Za nimi je další místnost plná hlídek. Vy se budete muset potichu proplížit až na druhou stranu, kde najdete velký obraz ukrývající tajný průchod. Použijte heslo, které vám dala Hermiona, a prolezte do chodby za stěnou.

Touto cestou se nakonec dostanete do zakázané části knihovny. Nejprve běžte směrem doprava a vedle dveří zalepených zeleným slizem najdete truhlici s krmením pro Hedviku. Potom přeběhněte na druhou stranu sálu, kde najdete osvětlené bidýlko. Zavolejte Hedviku a nakrmte ji. Ona vám za odměnu spustí žebřík, po kterém můžete vylézt na jednu z knihoven u nejvzdálenější stěny sálu. Přeskočte na římsu nad dveřmi se zeleným slizem a pokračujte dál podél stěny. Před vámi bude balkón se zábradlím a provazem, který můžete přestřihnout pomocí kouzla Diffindo. Na druhé straně balkónu udělejte to samé a přeskákejte po knihovnách až ke stojanu s knihou, kterou hledáte.

Po přečtení zápisu o Tajemné komnatě se otevřou dveře naproti těm, kterými jste sem přišli. Za nimi najdete další sál, ve kterém na vás zaútočí malá knihovna. Čeká vás tedy další souboj. Základem bude naučit se vyhýbat jejím útokům. Stačí držet R1 a počkat na chvíli, až na vás vyšle dávku knih. Udělejte úkrok stranou a zakouzlete na knihovnu Flipendo, čímž ji posunete o něco dozadu. Tento postup budete muset opakovat, dokud knihovna neustoupí až na konec prohlubně, ve které stojí (pokud vás zasáhne, tak opět poustoupí o několik metrů dopředu). Nakonec upadne a vy můžete odtáhnou kvádr nalevo od ní až před první pevnou knihovnu.

Vylezte po kvádru na knihovnu a pomocí Flipenda sestřelujte létající knihy, které vám blokují další cestu. Po knihovnách přeskákejte až na balkón na druhé straně. Zde najdete na stojanu knihu, ze které se naučíte kouzlo Ectoplasm. To slouží k odstraňování zeleného slizu, který produkují duchové. Seskočte tedy zpět dolů a vraťte se do velkého sálu, ve kterém byla kniha o historii školy. Ve stěně vlevo jsou dveře blokované slizem, který můžete nyní pomocí kouzla Ectoplasm snadno odstranit. Proběhněte dlouhou chodbou až do kruhové místnosti, ve které kolem sebe uvidíte čtyři průchody plné zeleného slizu. Odstraňte ho a ve všech čtyřech místnostech najdete tlačítka, kterými budete postupně zasouvat petlice uzavírající východ. Po zmáčknutí druhého a čtvrtého tlačítka vás ale čekají souboje s Malfoyovými poskoky. Pokud jste ale zvládli techniku souboje využívající kouzlo Expelliarmus, nebude to pro vás žádný problém.

Až vybojujete druhý souboj, můžete projít uvolněnými dveřmi do další místnosti. Po seběhnutí schodů si všimněte vpravo i vlevo mezer v zábradlí. K jedné z těchto mezer budete muset přisunout kvádr, který najdete opodál. Vylezte po něm na ochoz a pomocí kouzla Ectoplasm uvolněte obě páky, které vám otevřou dveře vedoucí do čítárny. V malé temné místnosti použijte Lumos a rychle proběhněte čítárnou do prostoru hlavního schodiště. Ještě než ale poběžíte nahoru, pomocí Diffinda odstraňte závěs napravo od dveří do čítárny. V tajné chodbě vyběhněte nahoru po dlouhém schodišti a zahněte doprava. V tomto prostoru najdete truhlu zalepenou slizem. Uvolněte jí kouzlem Ectoplasm a získáte velmi cennou věc. Jde o větší pytlík na Bertíkovy fazůlky, kterých nyní můžete nosit dvakrát tolik než dřív. Potom doběhněte k Hermioně, která na vás čeká v chodbě u společenské místnosti. Po krátkém rozhovoru můžete konečně ukončit den.

7. Den

Je zde opět bílý den a před vámi je další zajímavá vyučovací hodina. Tentokrát to bude hodina Transfigurace, jejíž učebnu najdete v prvním patře na hlavním schodišti. Stejně jako předchozího dne i tentokrát budete muset absolvovat složitou cestu, na jejímž konci se naučíte nové kouzlo. V prvním obrovské hale nejprve pomocí kouzla Ectoplasm uvolněte kruhové průchody v pravé i levé stěně. Za nimi najdete místnosti a v každé z nich bude jedná páka zalepená slizem. Uvolněte je a otevřete si tak cestu vedoucí do dalšího sálu.

Zde si musíte uvolnit vchod do malé uzavřené místnosti uprostřed. V té použijte kouzlo Lumos a v pravé stěně najdete tajný průchod, který potom lehce otevřete. Po vysunuté části stěny můžete vylézt na strop této malé místnosti. Z něj přeskočte na malý balkón, ze kterého můžete začít přeskakovat dál směrem doprava. Po dalších malých balkónech a dvou římsách se dostanete až k dalšímu průchodu, který je zalepen slizem. Uvolněte ho a projděte do kruhového sálu, v jehož středu vidíte stojan s knihou. Seskočte dolů a z knihy se naučíte nové kouzlo, které se jmenuje Aviforce. Toto kouzlo vám umožní proměnit některé kameny dočasně v ptáky.

Nejprve proměňte zvláštní kameny kolem v ptáky. Tím si uvolníte cestu vedoucí zpět do první obrovské haly, ve které jste uvolňovali páky. Nyní ale bude váš úkol samozřejmě jiný. Budete muset proměnit kameny po stranách haly tak, abyste se dostali k oběma můstkům na druhé straně. Do obou zatlačte a spusťte je dolů. Tím probudíte velkou sochu, která na vás začne útočit. To znamená jediné: před vámi je další magický souboj, ve kterém využijete kouzlo Expelliarmus, kterým budete do sochy odrážet její kouzla.

Až ji porazíte, můžete proměnit v ptáka nově odkrytý kámen a uvolnit si tak cestu vedoucí zpět do učebny, ve které už na vás čeká Ron s ostatními spolužáky. Od něj se dozvíte, že vás čeká první ostrý zápas Famfrpálu. Budete tedy muset vyběhnout ven a doběhnout nebo dolétnout ke vchodu na stadión, kde už na vás netrpělivě čekají. Před vámi je totiž zápas proti týmu Hufflepuffu, který ale naštěstí nemá zrovna hbitého chytače. Po výhře v prvním zápasu sezóny můžete ukončit den.

8. Den

Rovnou u východu z ložnice vás čeká Ron, který vám řekne o schůzce s Hermionou. Ta na vás čeká na dívčích toaletách, které najdete u ve stejném patře jako knihovnu. Seběhněte tedy do druhého patra a na toaletách doběhněte k Hermioně, která vás promění v Malfoyova kamaráda. V tomto převleku ale budete muset Malfoye najít ve sklepení, po kterém se v noci obvykle potuluje. Seběhněte tedy do vstupní haly, kde najdete dveře vedoucí do sklepení (seběhněte schody a zahněte doprava).

Po vstupu do sklepení to budete mít jednoduché. Vypadáte jako jeden z nich, takže snadno projdete velkou místností plnou poliček na její druhý konec a promluvíte si s Malfoyem. Po rozhovoru se ale proměníte zpět v Harryho a cesta zpět se rázem změní v noční můru. Hlavní místnost sklepení je totiž plná hlídek a vy ji budete muset nějak překonat. Asi to nepůjde bez malé finty, kterou je použití kouzla na odlákání pozornosti. Propližte se tedy do pravého dolního rohu a odtud vyšlete Flipendo směrem k levé stěně. Všichni hlídkující studenti by se tam měli seběhnout a vy se tak můžete dostat k východu. Nebude to ale jednoduché, takže to asi bude chtít několik pokusů. Až se dostanete ven, tak doběhněte zpět na dívčí toalety ve druhém patře a po rozhovoru se svými kamarády můžete ukončit den.

9. Den

Jako každý den seběhněte do společenské místnosti, kde už na vás čeká Ron. Hlavní náplní tohoto dne bude hodina kouzlení, která bude probíhat ve druhém patře. Seběhněte tedy po hlavním schodišti ke knihovně a vstupte do učebny, ve které se moc neohřejete. Učitel vás totiž rovnou pošle pro knihu s novým kouzlem. A hned v prvním sále zjistíte, že tentokrát si zabojujete opravdu pořádně. Hned na úvod vás totiž čeká tradiční souboj se sochou, která na vás bude vrhat svá ohnivá kouzla. Až ji zničíte, běžte do dveří, které byly schovány přímo za ní.

Dlouhou chodbou doběhnete do druhého sálu, v jehož levé části vidíte dvě další sochy. K oběma budete muset seskočit a podstoupit s nimi rychlý souboj. Po obou zůstanou kameny, které můžete oživit pomocí kouzla Aviforce. Díky tomu se kameny přesunou na kulatá tlačítka a uvolní vám cestu do kruhového sálu se stojanem. Jako vždy k němu doběhněte a z knihy se naučte kouzlo Incendio, které slouží k zapalování věcí (může také spálit pavučiny blokující dveře nebo truhlice). Hned si ho vyzkoušejte a zapalte všechny čtyři svícny stojící u stěny sálu. Bohužel budou hořet jen po omezenou dobu, takže musíte být dostatečně rychlí. Pokud totiž hoří všechny najednou, otevřou se vám dveře vedoucí zpět do prvního sálu.

Zde vás čeká nelehký úkol. U protější stěny totiž hoří dva obrovské ohně, za kterými jsou ukryta tlačítka otevírající vám cestu ven. Nejprve budete muset seběhnout dolů a zapálit pomocí kouzla Incendio oba svícny, díky kterým se zasunou velké sloupy blokující přístup do malých bočních místností. V každé z nich jsou dvě hlavy, ve kterých může hořet věčný plamen. Vběhnete do jedné z nich a zapalte hlavu, která zrovna nehoří. Tím docílíte toho, že u jedné z bočních stěn budou oba velké plameny zhasnuté. Vyběhněte ven a všimněte si dvou kovových soch, nad kterými jsou malé plošinky. Musíte je rychle zapálit a natočit je nahoru, čímž se zvednou obě plošinky nad nimi. Rychle vyběhněte po schodišti na ochoz a po zvednutých plošinkách přeskákejte na druhou stranu. Zde zmáčkněte tlačítko a seskočte zpět dolů. Běžte do malé boční místnosti, kterou jste navštívili jako první, a opět zapalte hlavu, která hořela od začátku. Potom můžete přeběhnou do místnosti na druhé straně sálu, kde se bude opakovat stejný postup. Z učebny potom běžte rovnou na stadión, kde vás čeká druhý zápas sezóny.

10. Den

A je zde další noční výlet. Tentokrát se z tajemného deníku dozvíte, že před 50 lety měl Hagrid otevřít Tajemnou komnatu a zavinit tak smrt jedné studentky. Vaším dalším úkolem bude vyběhnout ven a navštívit Hagrida v jeho chatrči, kterou najdete hned vedle skleníku. Pěkně opatrně tedy proběhněte celou školou a venku doběhněte k předním dveřím chatrče. Hra bude přerušena animací, po které musíte sebrat klíč odhozený Hagridem. Sledujte malé pavouky, kteří vás dovedou ke dveřím vedoucím do zakázaného lesa.

V zakázaném lese vás čeká opravdu velmi akční část hry. Sledujte směr, kterým běží pavouci a po chvilce potkáte prvního velkého zeleného pavouka. Jediné, co na ně platí, je kouzlo Incendio, které je zabije jediným zásahem. Stejné kouzlo použijte také na pavučiny, které vám budou často stát v cestě. Nakonec dorazíte k velké pavučině zakrývající široký otvor v zemi. Zničte ji a seskočte dolů, kde už na vás čeká obrovský pavouk.

Po krátkém rozhovoru budete muset proběhnout velmi klikatou stezkou plnou pavouků. Víc než na pavouky si ale musíte dávat pozor na propasti, které znamenají nevyhnutelnou smrt. Cestou postupně propálíte všechna kotvící vlákna hlavní sítě, takže na konci skončíte v jeskyni s velkým pavoukem. Stejně jako na jeho malé potomky i na něj platí Incendio. Naneštěstí pouze ve chvílích, kdy stojí na zadních a vystavuje vám na odiv spodní část svého těla. Po některých zásazích se seshora spustí kokony, ze kterých po zničení vypadnou fazůlky a koláčky. Jeho útoky naštěstí nejsou příliš nebezpečné, takže se jim určitě většinou vyhnete. Stačí se držet dál od něj a po vyčerpání jeho zdraví si vás vyzvedne Ron v létajícím autě. Potom můžete v klidu ukončit den.

11. Den

Náplní tohoto dne je překvapivě pouze poslední zápas ligy ve Famfrpálu. Cestou sice shlédnete dějovou animaci, ale jinak se nic zajímavého nestane.

12. Den

Před vámi je poslední den hry. Hned po doběhnutí do společenské místnosti se setkáte s Ronem, který vám sdělí několik překvapivých novinek. Malá Ginny se ztratila a Hermiona byla proměněna v kámen. Vaším úkolem bude najít Tajemnou komnatu a osvobodit malou Ginny, která je ve smrtelném nebezpečí. Vaším prvním cílem budou dívčí toalety ve druhém patře, kde na vás Ron počká. Ihned po vašem příchodu shlédnete animaci, ve které bude otevřena Tajemná komnata.

Stojíte na začátku dlouhé chodby se sochami hadů. Jednoduše doběhněte na její konec a sledujte další animaci, na jejímž konci začne závěrečný souboj. Tentokrát ale nepotřebujete žádná kouzla, protože jedinou účinnou zbraní je kouzelný meč. Seberte ho a vyhněte se baziliškovi, který se plazí kolem vás. Nesnažte se na něj útočit a počkejte si, až vyleze z další díry a zvedne svou hlavu do výšky. V té chvíli můžete zaměřit podivné znamení na spodní straně jeho hlavy. Chvilku podržte libovolné tlačítko používající meč a objeví se dlouhý výboj. Ten můžete směřovat pomocí analogu. Snažte se ho co nejdéle udržet v bezprostřední blízkosti znamení, které je baziliškovou slabinou.

Po vyčerpání kouzelného úderu vám bude meč vyražen z ruky. Opět se vyhněte baziliškovi a porozhlédněte se kolem. Meč vždy přistane na jedné ze tří kamenných plošinek, které vidíte kolem sebe. Při běhu pro meč ale bude padat strop, takže si budete muset dávat pozor. Sledujte stíny na zemi, které vám prozradí, kam zrovna části stropu padají. Po získání meče opakujte předchozí postup a opět baziliška zraňte. Pokud budete úspěšně mířit, měli byste ho dostat čtvrtým útokem.

Porážkou baziliška hra v podstatě končí. Zbývá pouze slavnostní předání poháru, který obdrží nejlépe bodovaná kolej. Pokud tedy nemáte dost bodů, můžete se ještě pokusit nějaké získat plněním úkolů nebo lepšími výsledky ve zkouškách. Když jste na předávání připraveni, vejděte do velké síně, jejíž dveře najdete ve vstupní hale.

Jakub Holý

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 5000 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

007 NIGHTFIRE

Kódy zadejte sekci cheatů
Všechny postavy v multiplayeru - PARTY
Všechny scénáře pro multiplayer - GAMEROOM
Výběr úrovně - PASSPORT
Mód Assassination v multipl. - TARGET
Bondův skafandr v multiplayeru- ZERO G
Electra v multiplayeru - SLICK
Hračky Q - Q LAB
Baron Samedi v multiplayeru - VOODOO
Větší zásobník ve sniperce - MAGAZINE
Bond Tux v multiplayeru - BLACKTIE
Vylepšení fotáku - SHUTTER
Christmas Jones v multiplayeru - NUCLEAR
Vylepšení dekryptoru - SESAME
Ničicí mód v multiplayeru - TNT
Drakeovo oblečení v multiplayeru - Number 1
Výbušné pozadí v multiplayeru - BOOM
Rychlejší laser - PHOTON
Zlatá pistole - TARGET
Lepší chytání se - LIFTOFF
Jaws v multiplayeru - DENTAL
Režim King of the Hill - TEAMWORK
Max Zorin v multiplayeru - BLIMP
Mayday v multiplayeru - BADGIRL
Goldfinger v multiplayeru - MIDAS
Nick Nack v multiplayeru - BITSIZE
Oddjob v multiplayeru - BOWLER
Ochranný mód v multiplayeru - GUARDIAN
Pussy Galore v multiplayeru - CIRCUS
Renard v multiplayeru - HEADCASE
Vylepšení zaměřovače u pušky - SCOPE
Scaramanga v multiplayeru - ASSASSIN
Úroveň Alpine Escape - POWDER
Úroveň Chain Reaction - MELTDOWN
Úroveň Countdown - BLASTOFF
Úroveň Equinox - VACUUM
Zlatý PPK v singleplayeru - AU PPK
Goldeneye Strike v multiplayeru - ORBIT
Vylepšený tranquilizer - SLEEPY
Vylepšený P2K - P2000
Mód ↑link v multiplayeru - TRANSMIT
Wai Lin v multiplayeru - MARTIAL
Xenia v multiplayeru - JANUS

Cheaty pro automobilové úrovně - zadávejte při pauze
Šílené ježdění - držte L1. Stiskněte ⊡, △, △, ⊡, △, ○.
Bonusová trať v Alpách - držte L1. Stiskněte ○, ○, ⊡, ⊡, △.

NOVÉ CHEATY

NOVÉ PŘÍRŮSTKY V TOMTO ČÍSLE:

CATWOMAN
F1 2004
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
MASHED
PSI OPS: THE MINDSCAPE CONSPIRACY
RICHARD BURNS RALLY
SPIDER-MAN 2
STARSKY & HUTCH
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004
WRC 3

Rozmazané vidění - držte L1. Stiskněte ⊡, ○, ○, ⊡.
Vylepšná rychlost - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, △, ○.
SUV - Držte L1. Stiskněte ⊡, ○, △, ⊡, △. Drive an SUV.
Zuřivé závody - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, △, ○.
Pancíř - Držte L1. Stiskněte ○, △, ⊡, ○, ○. Get
Vylepšený pancíř - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, ⊡.
Trojnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, ⊡, ⊡
Čtyřnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡.
Shelby Cobra - Držte L1. Stiskněte →, →, ←, ←, ↑.
Lepší kulky - Držte L1. Stiskněte ○, ○, ○, ○.

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

2002 FIFA WORLD CUP

Zpřístupnění tajných týmů
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.
Tým afrického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.
Tým amerického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.
Tým asijského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.
Tým evropského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.
Tým světa - odemkněte všechny výše popsané týmy.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte ⊡, ⊡, L1, ○, ⊡, L1, ○, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte ⊡, ⊡, L1, L1, ○, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, L1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, ⊡, L1, ⊡, ⊡, ○. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, ⊡, L1, ⊡, ⊡, ⊡.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, ⊡, L1, ⊡, ○, ○.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, ⊡, L1, ⊡, L1, L1.

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, Al
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE

Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, ⊡, ⊡, L1, START+⊗.
Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
Odemčení Oskara
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.
Nesmrtelnost
START, ⊡, ○, △+⊗, ⊡, ○, START.
Otevření všech úrovní
START, ⊡, ○, △+⊡, ⊡, ○, START.

ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

Cheatový mód
Při hře zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.

AMPLITUDE

Následující cheaty jdou zadat kdykoli
Černé nástroje
R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3
Rozmazaný obraz
R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3
Kameny s opičí hlavou
L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3
Náhodné rozházení not
⊗, ⊗, ←, ←, R3, R3, →, →
Průhledné povrchy panelů
L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3
Jiný vzhled tunelů
L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3
Odemčení všech frekvenčních částí
↑, ←, ↓, →, ↑, →, ←, ↓, ⊡, ⊡, ○, ○, ⊡
Odemčení všech skladeb
⊡, ○, ⊡, ○, ↑, →, ←, ↓, ↓, →, ←, ↑

AQUA AQUA

Mezozoická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
Cenozoická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2

Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, ⊡, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, ⊡, ⊡, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, ⊡, ⊡, △
5. ↓, ↓, ○, ⊡, ○, ⊡, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, ⊡, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, ⊡, ⊡, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, ⊡, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, ⊡, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, ⊡
12. →, ↑, ⊗, →, ○, ⊡, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. ⊡, →, ○, ↑, ↓, ⊡, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, ⊡, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, ⊡, ↓
17. ⊡, ↑, ↑, →, ←, ⊡, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, ⊡, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, ⊡, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, ⊡, ○, ⊗

ARMY MEN: RTS

Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊗, △, ⊗, ⊡.
Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊡, △, △.
2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ⊡, ○, ⊗, △, ⊗.
5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, ⊡, ⊗, △, ⊡.
Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, ⊡, ○, ⊡, △, △.
Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, △, ○, ⊗ Z.
Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, △, ⊡, ⊡, ⊗, ○.
Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊡, △, △.
Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, △, ←, ←, △, ⊡.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ARTIC THUNDER

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
Všichni jsou neviditelní
⊡, ○, ⊡, ⊡, ○, ○, START
Atomové sněhové koule
⊡, ⊡, ⊡, L1, ○, START
Boost mód
○, L1, L1, ○, R2, START
Honěná
○, ⊡, ○, ○, ⊡, START
Clone mód
L1, R2, ⊡, L1, ○, START
Chytací háky
○, ○, ⊡, ○, ○, L1, START
Těžká obtížnost
○, ⊡, ○, ○, ⊡, START
Neviditelnost
⊡, ○, ⊡, ○, ○, START
Žádní soupeři
⊡, ⊡, ○, ○, L1, L1, START
Žádné power-upy
⊡, ⊡, ○, ⊡, R2, ⊡, START
Náhodně rozmístěné power-upy
L1, R2, ⊡, ○, L1, R2, START
Mód Rooster
L1, R2, R2, L1, ⊡, START
Sněhové bomby
○, ○, L1, R2, START
Super zrychlení
○, L1, Sqarue, R2, ⊡, L1, START
Snowman - získejte zlato ve všech 12 tratích

ATV OFFROAD FURY

Všechna ATV
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Všechny tratě
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Superobtížnost
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agresivní CPU- EATDIRT

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*.

S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Navýšení levelů a peněz
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + □ + ○ + ✕, pak přimáčkněte R2.
Výběr úrovně a nesmrtelnost
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + □ + ○ + ✕, pak přimáčkněte START a objeví se cheatové menu.

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
L1, R2, L2, R2, □, □, ○, ○
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, L2, L2, R2, R2
Neomezeně pout
□, ○, □, ○, L2, L2, R2, R2
Neomezený Batlauncher
○, □, ○, □, L1, L1, R1, R2
Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BIG MUTHA TRUCKERS

Univerzální kód
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ
Evil truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY
Rychlý truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER
10.000.000 dolarů
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY
Výběr úrovně
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER
Nekonečný čas
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT
Nesmrtelnost
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL
Automatický satelitní navaděč
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE
Diplomatická imunita
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS
Malí civilisti
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, □, △, □, △, ○, △, ○.
Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte □, ○, ↓, ←, ○, ○, △.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ✕.
Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, □, ○, ✕.
Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, △, ✕, □, ○, △, ✕.

BLOODRAYNE

Zmrazení nepřátel - DONTFARTONOSCAR
Výběr úrovně - ONTHELEVEL
Tajná úroveň - BRIMSTONEINTHEBAYOU
Zpřístupnění ovládání nepřátel - DONT FART ON OSCAR
Plný Bloodlust - ANGRY XXX INSANE HOOKER
Nesmrtelnost - TRI ASSASSIN DONT DIE
Juggy mód - JUGGY DANCE SQUAD
Doplnění zdraví - LAME YANKEE DONT FEED
Zbraně - SHOW ME MY WEAPONS
Time Factor - NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ✕.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison) Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+□
Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Všechny vozy
V cheatovém menu stiskněte △, ✕, △, □, R2, △
Všechny tratě
V chetavém menu stiskněte L1, △, ✕, ✕, R1, L1
Nekonečné turbo
V cheatovém menu stiskněte ✕, ✕, □, □, R2, R2
Vypnutí času
V cheatovém menu stiskněte □, L1, R2, ○, △, R1
Neomezené napojení
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, L1, □, △, ○
Velké hlavy
V cheatovém menu stiskněte △, □, □, R2, L1, R2
Malá gravitace
V cheatovém menu stiskněte R2, L1, □, □, L1, L1
Nastavitelné skoky
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, L1, R1, ✕, ✕
Hustá mlha
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ✕, □, □, ○
Jízda v noci
V cheatovém menu stiskněte ✕, ○, △, R2, R2, L1
Raketová kola
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, △, □, □, △
Mrtvá auta
V cheatovém menu stiskněte L1, □, R1, R2, R2, L1
Mrtvá auta-soupeři
V cheatovém menu stiskněte R2, □, L1, R2, R1, ✕
Stěna smrti
V cheatovém menu stiskněte ✕, □, R2, △, R1, R2
Všechny FMV sekvence
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R2, ✕, R2, △
Víc aut a závodníků
V obrazovce výberu jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

CATWOMAN

Doplnění energie
Zapauzujte hru, držte R1 a L1 a stiskněte □, △, ↑, ↓
Jiný kostým
Znovu zapauzujte hru a podržte L2 a R2, pak zmačkněte △, ↑, ✕, □, △, ○, →
Odemčení trezoru
Kód od trezoru je 1940, což je rok, kdy poprvé vyšel komiks Catwoman

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Vylepšení postavy
Při hře podržte L1, R2+ △ a stiskněte R3

COLIN MCRAE RALLY

Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, musíte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.
Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPWOH
Super Focus - LPGXUE

COMMANDOS 2

Bonusové mise
V misích naleznete hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CONFLICT DESERT STORM

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte □, □, ○, ○, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

CONFLICT ZONE

Pokud prohráváte svou bitvu s hrou, pauzněte jí a jednoduše zadejte následující kódy. Pomocná ruka je na dosah!

RYCHLEJŠÍ STAVĚNÍ	✕ ↓ ↓ ↑ ← →
10 000 $	✕ ← → ↑ ←
100 LIDÍ NAVÍC	✕ → → ← ↑
NESMRTELNOST	→ ← → → ✕

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

30 životů
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, L1, L1, L2, R2, L3, R3

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

CRAZY TAXI

Rikša
V obrazovce výběru auta stiskněte 3x L1+L1 a pak L1+ L1+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2
Extra obtížnost
V hlavním menu stiskněte L1 + L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte ✕ a vyberte si režim hry.
Odstranění šipky
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Odstranění označení cíle
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Režim Another Day
V obrazovce výběru auta podržte R1 a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.
Změna pohledu
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte L1+ L1 a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

D

DARK SUMMIT

Extra body navíc
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
Všichni jezdci
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, △
Vyhrané závody
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, □
Odemčení Aliena
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
Střílení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, R1
Zpomalení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, R1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, □.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, □.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, □.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, □.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, □.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, □.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, □.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, □.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, □.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, □.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.

DAVID BECKHAM SOCCER

Zpřístupnění editoru hráčů
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Střelte více jak 5 gólů ve „Free Play" a v nastavení hry se objeví editor hráčů.
Tým Manchester Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Free Kicks" a získáte tým Manchester Eleven do skupiny Beckhamových týmů
Světový tým All-Stars
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Passing" a získáte tým hvězd do skupiny Beckhamových týmů.
Tým England Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Crossing" a získáte tým England Eleven do skupiny Beckhamových týmů.
Legendární zápasy
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Získejte hodnocení více jak 15ti bodů v „Target Shooting". V arkádě vyberte „Classic Match" a získáte přístup k legendárním utkáním.
Bonusové stadiony
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Dokončete „Panel Bash" do 10 vteřin. V nastavení hry přátelských zápasů budete mít přístup do Aztécké arény a skákacího hradu

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEAD TO RIGHTS

Odemčení všech úrovní, miniher a filmečků
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+R2 a stiskněte ↓, ←, ↓, △, ↓
Nekonečná munice
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+R2 a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ○
Nekonečná brokovnice
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+R2 a stiskněte →, ○ 3x, □
Dvě pistole
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+R2 a stiskněte △, ○, ↑ 3x
Odzbrojení všech
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+R2 a stiskněte □, □, ○, ○, →
Zabíjení jednou ranou
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+R2 a stiskněte △, ○ 3x, ←
Odstřelovač
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+R2 a stiskněte □ 3x, ↓, →
Mód Bang Bang
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+R2 a stiskněte

○, △, □, ○, →

Mód Fight Club
V obrazovce s nápisem „New Game" podrž te L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, ←, ○, △

Nepřesní nepřátelé
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, ←, △, ↑, ↓

Vypnutí zaměřovače
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ↑

Zlepšení přesnosti nepřátel
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, □, ←, ←, ○

Zvýšení obtížnosti
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, △, ←, ↑, →

Nekonečná stamina pro Shadowa
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, □, △, ○, ↓

Nekonečný adrenalin
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ←, →, ←, ○, □

Nekonečné brnění
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑ 3x, □, ↓

Nekonečně dual Gunconů
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, ○, ↑ 3x

Lidské štíty
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, △, ○, △, □

Silnější údery
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, ○ 3x, ←

Dvojnásobná síla
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, ○, ↑, ↑, □

Neviditelná postava
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, △, ↑, ↑, △

DEUS EX

God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte
L2, L2, L1, R1, START, START, START.

DIE HARD: VENDETTA

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Nekonečná munice
V hlavním menu stiskněte
L2 4x, L1, R1

Flame
V hlavním menu stiskněte ○, △, □, ○, △, □

Textury z tekutého olova
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, □, △, ○

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, L1, R1

Malé hlavy
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R1, L1

Protáhlé hlavy
V hlavním menu stiskněte □, ○, △, □, ○, △

Vybuchující pěsti
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, △, □, ○, R1, R1

Horké pěsti
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, ○, □, △, L1, L1

Slabší protivníci
V hlavním menu stiskněte
L2, ○, L2, ○, L2, ○

Mód hrdiny
S plným ukazatelem energie stiskněte L1 + △

DINO STALKER

Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů. Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DOWNHILL DOMINATION

Následující cheaty zadávejte při hře, nejprve však musíte vložit aktivační kód (viz první řádka), jinak nebudou fungovat. Při správném zadání kódu budete upozorněni na jeho správnost.

Aktivační kód
↑, △, ↓, ⊗, ←, ○, →, □

Navýšení adrenalinu
↓, ←, ←, →

Plné ukazatele
↓, □, □, ←, ○

Antigravitace
↓, △, □, □, ↑

Volné bitkaření
←, □, ○, □, ←

Lepší souboje
↑, ↓, ←, ←, →

Extra smack time
←, →, ↓, ↓

Obnovení energie
↓, →, →, ←, ←

Neomezeně flašek
↑, X, ←, ←, ○, ○

Mega flip
→, ↑, ↑, →, →, □

Více peněz
→, ↑, ↑, ○, ○, □

Zrychlení
↓, T, →, →, □

Plný ukazatel triků
↓, ←, ←, →, →

Super odrazy
←, S, ⊗, ↑, △

Super zaječí skok
↑, ⊗, ←, □, ↑

Vylepšení flašky
↑, ↓, ←, ←, →, →

DOWNFORCE

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, △, R1, △, ↓, ↓, ○

Lepší CPU
V hlavním menu stiskněte
△, →, ←, □, ↑, ○, ↓, →

Aréna Crash
V hlavním menu stiskněte
←, →, →, □, ↓, △, △, □

Aréna Crash v multiplayeru
V hlavním menu stiskněte
→, ←, ←, ○, ↑, △, △, □

Trofej začátečníka
V hlavním menu stiskněte
→, →, R1, △, △, R1, →

Trofej pokročilého
V hlavním menu stiskněte
→, →, □, ←, L1, R1, □, □

Trofej experta
V hlavním menu stiskněte
→, →, ○, ←, L1, ○, R1, ○

Šampionát pokročilých
V hlavním menu stiskněte
↓, □, ↑, □, →, →, ←

Šampionát experta
V hlavním menu stiskněte
↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, R1, L1

DR MUTO

Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

Všechna kouzla
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←.

Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte □, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑.

Doplnění energie
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte △, ↓, ○, ←, □, →, ⊗, ↑.

Přidání peněz
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte ○, □, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

DRIV3R

Zadávejte ve hlavním menu, správné zadání potvrdí zvuk.

Všechny zbraně
R1, R2, □, ○, R1, R2, R2

Imunita (policajti vás nevidí)
○, ○, L1, L2, R1, R2, □

Nesmrtelnost (nefunguje ve Story módu)
□, □, L1, R1, L2, R2, R2

Odemknutí všech misí
L1, R1, L1, L2, □, □, ○

Odemknutí všech vozů
L1, R1, □, ○, L1, R1, ○

DRIVEN

Následující kódy zadávejte v hlavním menu

Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓

Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑

Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←

Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DYNASTY WARRIORS 2

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - □, □, R2, R2, R1, R1, □, □
Postavy Shu - □, □, R1, R1, R2, R2, □, □
Výběr stran - držte △ a stiskněte L1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2
Editor úvodní sekvence - R2, R2, R2, R2, L2, R2, R1, L1
Zpřístupnění všech skrytých postav

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (dodržujte velikost písmen)
Všechny předměty pro výrobu jezdce - sweetthreads
Všichni jezdci - friendsofbob
Stálý ukazatel Special - supercharger
Výběr úrovně - extremepassport
Videoklip z Lviho krále - savannah
Videoklip z Tarzana - nugget
Videoklip z Příběhu hraček -marin

E

EA CRICKET 2002

Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte R2, ○, L2, R1 a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte □, □, △, ⊗.

Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.

Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.

Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗,

Plavání se skupinkou
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ENTER THE MATRIX

Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečné munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečné energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

ESPN NBA 2NIGHT 2002

Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.

Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.

Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.

Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.

Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.

Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.

Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.

Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.

Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.

Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.

Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.

Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.

Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.

Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN

Nekonečné životy
⊗, □, △, ⊗, ○

Super střely
○, △, △, □, ⊗

Rychlá střelba
□, △, ⊗, △, ○

Zaměřovač
○, ○, ⊗, △, □

Sniper mód
□, ○, ⊗, △, ○

EXTERMINATION

Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3

Nekonečně turbo
V hlavním menu stiskněte R1 + L1, R2 + R2, R1 + L1 a R2 + L2.

Nekonečně munice
Přerušte hru a stiskněte R2, R2, L1, L1, R2 + L2 a R1 + R2.

Nekonečně brnění
Přerušte hru a stiskněte R1 + L1, R2 + R2, R1 + L1 a R2 + L2.

Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2, R2, R2, R1, L1 a potom R1 + L1 + R2 + R1.

F

F1 2001

Galerie
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

F1 2004

Jako jméno dejte RETROF1 a dostanete pěknou retro formulku

FANTAVISION

Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.

Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001

EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

FIGHT NIGHT 2004

Všechny ringy - V hlavním menu vyberte My Corner a zadejte ←, ←, ←, →, →, →, ←

Tajná postava - V My Corner najeďte do Record Book a v něm vyberte Most Wins. Pak stiskněte ↑, ↑ a postava je vaše

FINDING NEMO

Cheaty zadávejte v hlavním menu

Bonusová úroveň

△, □, ○, ○, □, △, △, □, ○, ○, □, △, △, ○, □, △, □, ○, ○, □, △

Závěrečné titulky

△, □, ○, △, △, □, ○, △, □, ○, △, □, □, ○, △, □, ○, △, □, ○, ○, △, □, ○

Nesmrtelnost

△, □, □, ○, ○, △, △, □, □, □, ○, ○, ○, □, □, △, ○, ○, ○, □, □, ○, ○, △, ○, □, ○, ○, △

Všechny úrovně

△, △, △, □, □, ○, □, △, ○, □, △, □, △, □, △, ○, △, △

FREEKSTYLE

Odemykací kód
Jako kód napište LOKSMITH
Všechny postavy
Jako kód napište POPULATE
Všechny obleky
Jako kód napište YARDSALE
Všechny tratě
Jako kód napište TRAKMEET
Všechny kola
Jako kód napište WHEELS
Bez kola
Jako kód napište FLYSOLO
Zpomalení
Jako kód napište WTCHKPRS
Malá gravitace
Jako kód napište FTAIL
Rychlejší plnění Freeku
Jako kód napište FIRESALE
Stále aktivní Freek
Jako kód napište ALLFREEK
Boost za každý úspěšný trik
Jako kód napište MO BOOST
Nekonečný Boost
Jako kód napište FREEBIE
Clifford Adoptante
Jako kód napište COOLDUDE
Mike Jones
Jako kód napište TOUGHGUY
Jessica Patterson
Jako kód napište BLONDIE
Greg Albertyn
Jako kód napište GIMEGREG
Jezdec s helmou
Jako kód napište HELMET
Trať Burn It ^
Jako kód napište CARVEROK
Trať Gnome Sweet Gnome
Jako kód napište CLIPPERS
Trať Let It Ride
Jako kód napište BLACKJAK
Trať Rocket Garden
Jako kód napište TODAMOON
Trať Crash Pad FreeStyle
Jako kód napište WIDEOPEN
Trať Burbs FreeStyle
Jako kód napište TUCKELLE
Kolo Briana Deegana Dominator
Jako kód napište WHOZASKN
Kolo Briana Deegana Heavy Metal
Jako kód napište HEDBANGR
Kolo Briana Deegana Mulisha Man
Jako kód napište WHATEVER
Oblek Briana Deegana Muscle Bound
Jako kód napište RIPPED
Oblek Briana Deegana Commander
Jako kód napište SOLDIER
Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki
Jako kód napište SUPDUDE
Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose
Jako kód napište STOKED
Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit
Jako kód napište GOFLOBRO
Oblek Clifforda Adoptante Tiki
Jako kód napište WINGS
Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It
Jako kód napište NOSLEEVE
Kolo Grega Albertyna Champion
Jako kód napište NUMBER1
Kolo Grega Albertyna National Pride
Jako kód napište PATRIOT
Kolo Grega Albertyna The King
Jako kód napište ALLSHOOK
Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser
Jako kód napište ILOOKGUD
Oblek Grega Albertyna Star Rider
Jako kód napište COMET
Kolo Jessicy Patterson Charged ^
Jako kód napište LIGHTNIN
Kolo Jessicy Patterson Racer Girl
Jako kód napište TONBOY
Kolo Jessicy Patterson Speedy
jako kód napište HEKACOOL
Oblek Jessicy Patterson Warming
Jako kód napište LAYERS
Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style
Jako kód napište NOT2GRLY
Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff
Jako kód napište OVENMITT
Kolo Leeann Tweeden Seducer
Jako kód napište GOODLOOK
Kolo Leeann Tweeden Trendsetter
Jako kód napište STYLIN
Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'
Jako kód napište THNKPINK
Oblek Leeann Tweeden Red Hot
Jako kód napište SPICY
Kolo Mika Jonese Beater
Jako kód napište KICKBUTT
Kolo Mika Jonese Flushed
Jako kód napište PLUNGER
Kolo Mika Jonese Lil' Demon
Jako kód napište HORNS
Oblek Mika Jonese Blue Collar
Jako kód napište BABYBLUE
Oblek Mika Jonese High Roller
Jako kód napište BOXCARS
Kolo Mika Metzgera Bloodshot
Jako kód napište EYEDROPS
Kolo Mika Metzgera Rhino Rage
Jako kód napište SEVENTWO
Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages
Jako kód napište BRRRRRAP
Oblek Mika Metzgera Ecko MX
Jako kód napište HELLOOOO
Oblek Mika Metzgera All Tatted Up
Jako kód napište BODYART
Kolo Stefy Bau 211
Jako kód napište TWONEONE
Kolo Stefy Bau Amore
Jako kód napište HEREIAM
Kolo Stefy Bau Disco Tech
Jako kód napište SPARKLES
Oblek Stefy Bau Playing Jax
Jako kód napište KIDSGAME
Kolo Stefy Bau UFO Racer
Jako kód napište INVASION

FREEDOM FIGHTERS

Cheaty zadávejte při hře
Slepé AI (obě strany)
△, ⊗, □, ○, ○, ←
Změna Spawn pointu
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↑
Rychlý běh vpřed
△, ⊗, □, ○, ○, ↓
Létající tančící panenky
△, ⊗, □, ○, □, ↑
Těžký kulomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↓
Nekonečná munice
△, ⊗, □, ○, ⊗, →
Nesmrtelnost
△, ⊗, □, ○, □, →
Maximální charisma
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↓
Zbraně s tlakovou vlnou
△, ⊗, □, ○, ⊗, ←
Raketomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ←
Brokovnice s vybavením
△, ⊗, □, ○, ○, ↑
Zpomalení
△, ⊗, □, ○, ○, →
SMG s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↑
Sniperka s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, →

FREQUENCY

Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

FUTURAMA

Následující kódy zadávejte při hře za držení L1 + R2
Plná energie
↓, □, △, ↓, □, △, △, ⊗, R2, ↑, SELECT
Nesmrtelnost
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, △, SELECT
Všechny speciály
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, ○, SELECT
Plné nabití
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, ←, SELECT
Neomezená munice
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, →, SELECT
Následující kódy vás přenesou do jiné lokace
Planet express
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↑, SELECT
Kanály
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, →, SELECT
Podzemka
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↓, SELECT
Starý New York
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ←, SELECT
Hanbatá čtvrť
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, △, SELECT
Horní město
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ○, SELECT

G

GAUNTLET: DARK LEGACY

Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
10000K - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY,
pak při hře stiskněte
START+↑ .
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice
Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 38HK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ R1, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3

Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, L1, L2, R1, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R2, ○, R1, L2, ↓, L1, L2
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L1, R2, L2, △, □, ○, △, L2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte L1, R1, L2, L1, ←, L1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte □, L1, ○, ↓, L1, R1, △, →, L1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte L1, L2, L1, L2, R2, R1, L2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte L1, L2, L1, R2, R2, R1, L2, □
Déšť
Při hře stiskněte L1, L2, L1, R2, R2, R1, L2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte L1, L2, L1, R2, R2, R1, L2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, L2, L1, L2
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, L2, L1, L2
Šílení civilisté
Při hře stiskněte R2, L2, △, ⊗, L2, R1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, L1, L2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Všechny zbraně #1
L1, L2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Všechny zbraně #2
L1, L2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Všechny zbraně #3
L1, L2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Plné brnění
L1, L2, L1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
L1, L2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Spáchání sebevraždy
→, L2, ↓, L1, ←, ←, L1, L1, L2, L1
Zvýšení úrovně Wanted
L1, L1, ○, L2, ←, →, ←, →, ←, →
Snížení úrovně Wanted
L1, L1, ○, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Sekáč (některé ženy jdou za vámi)
○, ⊗, L1, L1, L2, ⊗, ⊗, ○, △
Změna oblečení
→, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →
Hrajte jako Ricardo Diaz
L1, L2, L1, L2, ↓, L1, L1, L2
Hrajte jako Lance Vance
○, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Candy Suxxx
○, L2, ↓, L1, ←, →, L1, L1, ⊗, L2
Hrajte jako Ken Rosenberg
→, L1, ↑, L2, L1, →, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Hilary King
L1, ○, L2, L1, →, L1, L1, ⊗, L2
Hrajte jako Love Fist Guy #1
↓, L1, ↓, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Love Fist Guy #2
L1, L2, L1, →, L2, ←, ⊗, □, L1
Hrajte jako Phil Cassidy
→, L1, ↑, L2, L1, →, L2, L1, →, ○
Hrajte jako Sonny Forelli
○, L1, ○, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Mercedes
L2, L1, ↑, L1, →, L1, →, ↑, ○, △
Vykouzlit Rhino
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, L1, △, ○, △
Vykouzlit Bloodring racer
↓, L1, ○, L2, L2, ⊗, L1, L1, ←, ←
Vykouzlit Bloodring Banger
↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2
Vykouzlit Hotring racer #1
L1, ○, L2, →, L1, L2, ⊗, ⊗, □, L1
Vykouzlit Hotring racer #2
L2, L1, ○, →, L1, L1, →, ↑, ○, L2
Vykouzlit Romero's Hearse
↓, L2, ↓, L1, L2, ←, L1, L1, ←, →
Vykouzlit Love Fist
L2, ↑, L2, ←, ←, L1, L1, ○, →
Vykouzlit Trashmaster
○, L1, ○, L1, ←, ←, L1, L1, ○, →
Vykouzlit Sabre Turbo
→, L2, ↓, L2, L2, ⊗, L1, L1, ○, ←
Vykouzlit Caddie
○, L1, ↑, L1, L2, ⊗, L1, L1, ○, ⊗
Zničení aut
L2, L1, L1, L1, L2, L2, L2, □, △, ○, △, L2, L1
Agresivní řidiči
L2, ○, L1, L2, ←, L1, L1, L2, L2
Růžová auta
○, L1, ↓, L2, ←, ⊗, L1, L1, →, ⊗
Růžová auta
○, L1, ↓, L2, ←, ⊗, L1, L1, →, ○
Černá auta
○, L2, ↑, L1, ←, ⊗, L1, L1, ←, ○
Letící auto
→, L2, ○, L1, L2, ↓, L1, L1
Perfektní ovládání vozu
△, L1, L1, ←, L1, L1, L2, L1
Slunečné počasí
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ↓
Oblačné počasí
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, △
Zamračené počasí
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, □
Bouřka
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ○
Mlha
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ⊗
Zrychlení času
○, ○, L1, L2, L1, □, □, L1, □, △, ○, △
Zpomalení času
△, ↑, →, ↓, □, L1, L1
Nepokoje na ulicích
↓, ←, ↑, ←, ⊗, L2, L1, L2, L1
Obyvatelé vás nenávidí

↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, R2, R1, R2, R2
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

GRAVITY GAMES
Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.
Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.
Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.
Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.
Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.
Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.
Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.
Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.
Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.
Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.
Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.
Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.
Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.
Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE
Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X
Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením
△ nebo ⊗.
Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. levelu v režimu Survival a poražte Dizzyho
Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE
Nesmrtelnost
Stiskněte
←, R2, ↑, △, →, ○, ↓, ⊗
Neomezená munice
Stiskněte
↓, ⊗, ←, ○, ↓, ⊗, ←, ○
Zpomalení
→, R2, ↑, △, →, R2, ↑, △
Neviditelnost
←, R2, →, ○, ←, R2, →, ○
Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
Jiná gravitace
↑, △, ↓, ⊗, ↑, △, ↓, ⊗

HITMAN: CONTRACTS
Dokončení mise s hodnocením Silent Assasin
Při hře zadejte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, →+↓, ○, ⊗, ○, ⊗
Výběr úrovně
R2, △, ○, ←, ↑, →, R2, R2

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, R2, △, ○
Přeskočení úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, L3, ○, ⊗, ○, ⊗
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R2, R2, R1, R1
Všechny zbraně
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2, ⊗
SMG a 9mm pistole SD
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2, R2
Plné zdraví
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↓
Nabití
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R1, R1
Zpomalení
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2
Pěstní mód
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑ ↑
Jiná gravitace
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R2, R2
Bombový mód
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R1
Režim Megaforce
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R2, R2
Nastřelovací mód
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R1, R1

I

I-NINJA
Způsobují vám nepřátelé problémy a nenechají vás poklidně projít? Jednoduše zapauzujte hru a zadejte některý z následujících kódů. Během okamžiku se z vás stane nepřekonatelný ninja. Jak snadné...
Velké hlavy
Držte R1 a stiskněte △ x4, pusťte R1 a podržte L1 a stiskněte △ x2, podržte L1 + R1 a stiskněte △, ○, △
Vylepšení meče
Držte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ○, △ x2, □, ○, □.
Dokončení současné mise
Držte L1 a stiskněte □ x3, ○, pusťte L1 a podržte L1, pak stiskněte △ x2, pusťte L1 a podržte L1, nyní stiskněte □ x2.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER
Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, △

JAK & DAXTER 2
Cheat není ověřený. V hlavním menu stiskněte ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, →, ←, →, ←, R2, ○, △, ⊗, ○, R2, ⊗, △ a zpřístupní se vznášedlo.

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
Nesmrtelnost
Podržte R1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + R2 + R1 a stiskněte ○, ○, R2, ○, R1, R2, R2, ○.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD
Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, R2, ○
Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, R1, R2, ○, ○, ○

JONNY MOSELEY MAD TRIX
Cheatový mód
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí R2 + L3 + R1 + ↓ + R2 + ○

K

KARAOKE STAGE
Nemáte smysl pro rytmus? Nedokážete zazpívat výšku? Cítíte se jako Julián? Už nemusíte! Prostě jenom zadejte tyhle fantastické cheaty na úvodní obrazovce a odemknete si hodně zajímavé efekty, nebo třeba tajné písničky a místa! Dodáváme, že zadáním cheatu se zbavíte možnosti uložitu hru. Budete muset resetovat PS2 a začít novou hru - teprve pak vám dovolí uložit pozici.

ZMĚNA POHLAVÍ ANIMACÍ
L3, R3, L3, R3, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ○
BANÁN MÍSTO MIKROFONU
R3, R3, L3, L3, ↓, ↓, ○, ○, ○, ○
KARTÁČEK MÍSTO MIKROFONU
R3, R3, L3, L3, ↓, ↓, ○, ○, ○, ○
VELKÉ OČI
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ○
VELKÉ HLAVY
↑, ↓, ↑, ↓, →, →, ←, ←, ○, ○
MALÉ HLAVY
↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ↓, ↑, ○, ○
SKLENĚNÁ POSTAVA
→, ←, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓, ○, ○
TEMNÁ LESKLÁ POSTAVA
←, →, ←, →, ↓, ↓, ↑, ↑, ○, ○
KOVOVÁ POSTAVA
L3, R3, →, L3, ↑, ↑, ←, ↑, ○, ○
PRŮHLEDNÁ POSTAVA
R3, L3, L3, R3, ○, ○, →, →, L3, L3
DIVNÉ ZVUKY PUBLIKA
R3, R3, R3, R3, ↑, ←, →, ↓, ○, ○
ODEMKNUTÍ VŠECH POSTAV
L3, L3, R3, L3, ↑, ←, ↑, →, ○, ○
ODEMKNUTÍ VŠECH OBLEKŮ
L3, L3, R3, L3, ↑, ←, ↑, →, ○, ○
ODEMKNUTÍ VŠECH MÍST
○, ○, ○, ○, ↑, ↓, ←, →, L3, L3
ODEMKNUTÍ VŠECH VIDEÍ
○, ○, ○, ○, ↑, ←, →, ↑, L3, R3

KELLY SLATER'S PRO SURFER
Aktivační kód
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7145558092
Všichni surfeři
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 9495556799
Výběr úrovně
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3285554497
Všechna prkna
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6195554141
Všechny obleky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7025552918
Všechny triky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6265556043
Hotové úkoly
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8565558792
Statistiky na maximu
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2125551776
Vyšší skoky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2175550217
Perfektní rovnováha
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2135555721
Pohled z vlastních očí
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8775553825
Hraní za Tony Hawka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3235559787
Hraní za Freaka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3105556217
Hraní za Travise Pastrana
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8005556292
Hraní za Rainbow
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185555555
Hraní za Tiki God
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8885554506
b
vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185551447

KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Hra za studenta
Při výběru postavy podržte R1 + R2 + L1 + L2.

Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití
Doja se vám postupně vybaví siluety bojovníků.

Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + L2 + R2 a stisknutím ⊗.

KESSEN
Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastem.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001
Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte
na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

KYA
Kódy zadávejte v obrazovce pauzy nebo v hlavním menu
Bonusová galerie (HM) - △, ↑, ○, →, ↓, ↓, R2, ←
Doplnění energie (P) - L1, R2, R2, R1, ↑, ↑, ←, R2, →, ○, START
Zmenšený Jamgut (P) - R2, R2, ○, R1, R2, R2, ←, R2, △

L

LARGO WINCH
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte Select, R2, R2, ○, ○, △, R2, △, ○

LE MANS 24 HOURS
Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Všechny bonusy - R2, ↓, R2, R1, ←, R2, ↓, L1, △
Všechny kroniky temna - R1, ↓, R2, L1, →, R2, △, ↓, L1
Doplnění všeho - ←, →, ←, →, R1, L1, ○, △, ↓
Všechny útoky - →, ↓, ↑, ↓, ↓, R1, △, ○, ↓
Všechny power-upy - ←, ←, ↑, ↑, L1, R2, ○, ↓, △
Nekonečná energie Reaveru - ↓, ↓, ↑, ←, R1, R2, ↓, △, ○
Nesmrtelnost - ↑, ↓, →, ↓, R1, R1, ↓, △, L1
Vypnutí textur - L1, ↓, R2, →, R2, ↑, △, L1, ↓
Jiný Reaver - ↑, ↓, ←, →, R2, R2, △, ↓, ○
Mód kostlivců - L1, ↓, L1, ↑, R1, R2, L1, ↓, △

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, R2, R2, ○, △

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu
←, △, →, △, ↓, ○, ⊗
Fire Reaver
Přerušte hru, podržte L1
a stiskněte ↓, ○, △, ↑, →, ○

LEGENDS OF WRESTLING
Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, R2

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR
Doplnění zdraví

Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

1000 Arthurových vojáků

Při hře stiskněte R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

1000 Gweneveriných vojáků

Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

LEGO RACERS 2

HRANÍ ZA MARŤANA

V hlavním menu stiskněte

→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑

Tratě na Marsu

V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →

Širokoúhlý mód

v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

LETHAL SKIES 2

Kódy zadávejte v hlavním menu

Všechny mise v kampani - ↓, R2, R1, ↑, ↑, L1, L2, L1, START

Všechny mise v Dogfight - R1, R1, L1, L2, L2, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, START

Všechny letadla v kampani - L2, L2, Right, L1, L1, L1, ←, ←, R2, R2, L2, L2, START

Všechny postranní mise v kampani - L1, L2, L1, →, ←, ←, ↑, START

Všechny speciální mise v kampani - ←, L2, L2, L1, ↑, ↑, ↓, START

Výběr nástřiku - ←, →, ←, →, →,←, →, ←, L2, L2, R2, R2, START (Stiskněte R2 při výběru letadla v hangáru)

Všechna letadla - R2, R2, →, L1, R1, R1, ←, ←, R1, L2, L2, L2, START

Speciální nástřiky letadel - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, R1, L1, R2, R2, R2, START

Time Trial v tréninku - →, →, R1, R1, ↑, L1, L1, L1, START

Odemknutelná letadla

A-10 - Dohrajte misi 2 s jakýmkoli hodnocením

AV8B - Dohrajte misi 4 s jakýmkoli hodnocením

EF2000 - Dohrajte misi 6.2 s jakýmkoli hodnocením

F-14 - Dohrajte misi 1 s jakýmkoli hodnocením

F-15E - Dohrajte misi 5 s jakýmkoli hodnocením

F-22 - Dohrajte misi 10 s jakýmkoli hodnocením

F-25 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S

F-35 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S

F/A 18 - Dohrajte misi 7 s jakýmkoli hodnocením

F5Z - Dohrajte misi 8 s hodnocením S

JAS-39 - Dohrajte misi 3 s jakýmkoli hodnocením

S-37 - Dohrajte misi 11 s jakýmkoli hodnocením

S-47 - Dohrajte misi 16 s hodnocením A

SU-27 - Dohrajte misi 9.2 s jakýmkoli hodnocením

SU-35 - Dohrajte misi SP2 s hodnocením S

YF-23 - Dohrajte misi SP1 s hodnocením S

LMA MANAGER 2002

Peníze

Jako jméno napište MINTED.

Automatický výběr taktiky

Jako jméno napište NO BRAINER.

90% schopnosti

Jako jméno napište AWESOME.

Rychlejší běh

Jako jméno napište HYPERACTIVE.

Agresivní hráči

Jako jméno napište WHO WANTS SOME.

Vyhrání všech zápasů

Jako jméno napište RUN OF FORM.

Dostupní všichni hráči

Jako jméno napište FANTASY.

Rychlá stavba stadionu

Jako jméno napište QUICK DRY.

Rychlé uzdravování

Jako jméno napište HEALING HANDS.

Slepý rozhodčí

Jako jméno napište MUST BE BLIND.

Slunečné počasí

Jako jméno napište SUN BURN.

Deštivé počasí

Jako jméno napište UMBRELLA.

LMA MANAGER 2004

Následující kódy zadejte jako jméno na začátku nové kariéry. Potom je v menu „options" zaktivujte

Navýšení kapacity- LMA2004MA

Legrační zvuky - LMA2004MB

Duhové stopy - LMA2004MC

M

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Dvojnásobné poškození

Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, △, △

Nekonečná munice

Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, □, □

Nesmrtelnost

Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, □, △.

MADDEN NFL 2001

Madden Millenium Team

Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAFIA

Oblíbili jste si tuhle hru, která vznikla v České republice? S cheaty si jí oblíbíte ještě více...

Bigfoot Truck

Dojeďte ve všech tratích šampionátu jako první.

Neomezená munice

Dokončete celou hru a pak ji začněte znova.

MASHED

Odemčení všeho

V hlavním menu namačkejte ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

MANHUNT

Cheaty nelze aktivovat dřív, než projdete úrovně napsané v závorce s pětihvězdičkovým hodnocením, které lze získat pouze v obtížnosti „Hardcore". Cheat pak aktivujte v úvodní obrazovce

Běžec (1 a 2)

R2, R2, L1, L2, ←, →, ←, →

Tichý režim (3 a 4)

L1, L1, L2, L1, →, ←, ←, ←

Regenerace (5 a 6)

R2, →, ◎, R2, R2, ↓, ◎, ←

Vybuchující nepřátelé (7 a 8)

L1, L1, △, ◎, □, L2, L1, ↓

Plná vyzbroj (9 a 10)

L1, L2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑

Super pěst (11 a 12)

L1, △, △, △, ◎, ◎, ◎, L1

Králičí kostým (13 a 14)

←, L1, L1, △, L1, L1, □, L1

Opičí kostým (15 a 16)

□, □, R2, ↓, △, □, ◎, ↓

Neviditelnost (17 a 18)

□, □, □, ↓, □, ↓, ◎, ↑

Prasečí kostým (19 a 20)

↑, ↓, ←, ←, L1, R2, L1, L1

Nesmrtelnost

Po dohrání hry ve Fetish módu zadejte následující kód ↓, ↓, ◎, ↑, □, △, □, R2, ↑, ↑, L1, △

Lékárničky doplňují celou energii

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, □, ◎, ◎, ◎, ◎

Nesmrtelnost

□, ◎, ⊗, □, ◎, □, ⊗, ◎, ⊗, □, ◎, ⊗

Silnější nepřátelé

⊗, ◎, □, □, ⊗, □, ◎, ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗

Nekonečné šípy

⊗, ◎, □, □, ⊗, □, ◎, ◎, ⊗, □, □, ⊗

Slabí nepřátelé

⊗, ◎, ◎, □, ⊗, □, □, ◎

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Všechny úrovně mimo Road Trip

jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte □, →, →, △, ↓, □.

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů

Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, L1, △, ◎, ⊗, □

Všechny zbraně a plná munice

Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, R1, △, ◎, ⊗, □

Nekonečná munice

Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, L1, R2, △, □, ⊗, ◎

Nesmrtelnost

Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.

Výběr úrovně

Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ◎.

MAX PAYNE 2

Odemčení všech úrovní a režimů

□, □, □, ⊗, ←, →, ←, →, □, □, □, ⊗, ←, →, ←, → (po startu nové hry se ukáže seznam úrovní a módů)

Druhé zakončení

Dohrajte hru v režimu „Detective" a zpřístupní se mód „Hadrboiled". Dohrajte ho a odemkne se režim „Dead on Arrival". Dokončete tento režim a uvidíte druhý konec.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách

V hlavním menu podržte L2 a R2 a stiskněte □, □, △ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.

Blázniva kamera

Přerušte hru, podržte L2 a R2 a stiskněte ◎, ⊗, ◎, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Položku pro zadávání passwordů najdete v menu voleb

Nepřátele jdou zabít pouze headshotem - MAARIN

Režim „Always Sniper" - PUFFER

Ochrana před kulkami - TANG

Neviditelní nepřátelé - TRIGGER

Zabijte jednou ranou - HOGFISH

Odrážející se granáty - DAMSEL

Všechny položky v galerii - GARIBALDI

Nesmrtelnost - IMMORTALITY

Všichni mají velké ruce - SPINEFOOT

Muži s trhlými klobouky - SEAHORSE

Mód „Silver Bullet" - TILEFISH

Nekonečná munice - GOBY

Všechny mise - BUTTERFLY

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa

V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stiskněte a podržte L1 pro zazoomování. Snake ji políbí!

Perverzní stráže

Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile

Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.

Doplnění energie

Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.

Kódy do Enigmy

Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami

Whatyouget - zabijte jednou ranou

Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise

Whereru - neviditelní nepřátelé

Boing - hopsavé granáty

Longshot - sniper mód

Urtheman - zemřete po první ráně

Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu

Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem

Bulletzap - kulky vám neubližují

Habrdashr - pánové v kloboucíc

Nesmrtelnost

Zapauzujte hru a stiskněte □, L1, ◎, L1, △, L2, SELECT, R2.

Neomezená munice

Zapauzujte hru a stiskněte ◎, R2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT.h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat

Nesmrtelnost

→, ⊗, L1, △, ↑, R2, ⊗, ←, L1, ◎, ⊗, R2

Všechny zbraně

↑, ↓, ⊗, □, L1, △, △, ←, ◎, L1, L1, →

Výběr úrovně

R2, △, ←, ◎, □, R2, ←, ↑, ⊗, ↓, R2, □

Plný blesk

←, →, ↑, ↓, L1, ◎, △, R2, ←, ↓, □, R2

Plné Homingy

→, ↑, □, L1, ←, ←, L1, ←, ◎, ←

Plný paprsek

←, ◎, △, →, L1, □, ←, L1, L1, △

Zaplněná oblast

←, ⊗, △, ↑, ⊗, ↓, □, R2, ←, R2

Hra bez power-upů

↓, ↑, ⊗, □, ↓, ↑, ⊗, □, L1, R2, □, ◎

Boss mód

L1, △, ↓, ↓, ⊗, R2, ←, □, →, △, R2, L1

Tréninkové mise

□, ↑, R2, ←, △, ⊗, R2, ◎, →, L1, □, ◎

Data agentů

↑, ↓, ◎, R2, ←, R2, →, ⊗, R2, □, ↑, L1

Data vetřelců

□, L1, ◎, R2, ↓, △, L1, →, ⊗, ←, R2, △

MGS2: SUBSTANCE

Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)

Hru na tankeru dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek

Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)

Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami

Sluneční brýle

Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle

Odemčení obtížnosti European Extreme

Dokončete hru na normální obtížnosti

Mód Boss survival

Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost

Mód Photograph

Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf

Ninja Raiden

Splňte 50% VR misí za Raidena

Raiden X

Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden

Pliskin

Splňte 50% VR misí za Snaka

Tuxedo Snake

Udělejte za Pliskina 100% misí z VR

Snake z původního MGS

Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X

Jiné zakončení

Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina

Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Železný Mike

Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi

Zpřístupnění boxerů

Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.

Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí

Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.

Všichni boxeři, arény a režimy: □, ◎, R2, R2

Další kostýmy a textury: L1, L1, ⊗, ⊗, △, ⊗

Titulky (pozměněné): ⊗, △, □, ◎

Velké hlavy: □, ◎, ↑, ↓

Malé hlavy: □, ◎, ↓, ↑

2D mód: ↓, ↑, ◎, □

Mutanti: □, ←, ↑, △

MINORITY REPORT

Nesmrtelnost

Jako kód zadejte LRGARMS

Výběr úrovně

Jako kód zadejte PASSKEY

Přeskočení úrovně

Jako kód zadejte QUITER

Všechny komba

Jako kód zadejte NINJA

Všechny zbraně

Jako kód zadejte STRAPPED

Maximum munice

Jako kód zadejte MRJUAREZ

Maximální poškození

Jako kód zadejte SPINACH

Zdraví navíc

Jako kód zadejte BUTTER↑

Hraní za klauna

Jako kód zadejte SCARYCLOWN

Hraní za trestance

Jako kód zadejte JAILBREAK

Hra za GI

Jako kód zadejte GNRLINFANTRY

Hra za Lizarda

Jako kód zadejte HISSSS

Hra za Moseleye

Jako kód zadejte BIGLIPS

Hraní za Naru

Jako kód zadejte WEIGHTGAIN

Hraní za Nikki

Jako kód zadejte HAIRLOSS

Hraní za robota

Jako kód zadejte MRROBOTO

Hraní za superhrdinu

Jako kód zadejte S↑ERJOHN

CheatStation - PlayStation 2

Tajemství, cheaty, kódy, hesla, tipy

Hraní za zombí
Jako kód zadejte IAMSODEAD
Volné mířeni
Jako kód zadejte FPSSTYLE
Arény „bolesti"
Jako kód zadejte MAXIMUMHURT
Štít
Jako kód zadejte STEEL↑
Baseballová pálka
Jako kód zadejte SLUGGER
Hadrová panenka
Jako kód zadejte CLUMSY
Tlačítko zpomalení
Jako kód zadejte SLIZOMIZO
Odrážející se muž
Jako kód zadejte BOUNZMEN
Přecpané lokace
Jako kód zadejte CLUTZ
Dramatický konec
Jako kód zadejte STYLIN
Závěrečná sekvence
Jako kód zadejte WIMP
Výtvarné návrhy
Jako kód zadejte SKETCHPAD
Všechny FMV sekvence
Jako kód zadejte DIRECTOR
nevybírat
Jako kód zadejte DONOTSEL

MONSTERS, INC.

99 životů
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, △, □, ×, △
plné zdraví
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ×, △
plný ukazatel strašení
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, ×, △

MOTO GP

Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM

Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte L1 + R1 + L2 + R2 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, □.
Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte ×, ×, □.
Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte L1 a stiskněte △, □, △, □.

MR MOSQUITO

Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT

Ovládání je následující:
Dopředu - □
Skok - ×
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), × vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R1, R1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R2, R2, R2

MUSIC 3000

Tajný skin
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Tajný skin 2
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
Tajný skin 3
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 3x, → 3x, ← 3x, → 3x
Tajný skin 4
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 4x, → 4x, ← 4x
Tajná skladba
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑,

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

výběr kola
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte R1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + L2 + R2 + ×

MX UNLEASHED

Kódy zadávejte v menu cheatů, které najdete v obrazovce „průběhu hry"
Kubatura 50cc - SQUIRRELDOG
Všechny bonusy - CLAPPEDOUT
Reálné chování motorek - SWAPPIN

Po kolena v bahně? Co takhle zkusit některý z našich cheatů, které se zadávají v Cheat menu, které najdete v hlavní Options menu.
Odemknutí supercross tratí STUPERCROSS
Odemknutí freestyle tratí BUSTBIG
Odemknutí národních tratí ECONATION
Zlepšení AI úrovně OBTGOFAST
AI bowling WRECKINGBALL
Odemknutí 50cc motorek SQUIRRELDOG
Odemknutí 500cc motorek BIGDOGS
Odemknutí pro fyziky SWAPPIN
Odemknutí všech strojů MINIGAMES
Odemknutí všech bonusů CLAPPEDOUT

N

NBA HOOPZ

Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - □, x3, ×, ○ x2, ↑
Malé hlavy - □ x3, × x3, ←
Pláž - × x2, ○ x3, ←
Ulice - □ x3, × x2, ←

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
Volné části - ×, ×, △, ×
Nekonečné nitro - ×, ○, △, △, ×, ×, ○
Odemčení všech okruhů - ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, □
Odemknutí všech tratí (Drag) - →, □, ←, R1, □, L1, L2, R2
Odemknutí všech tratí (Drift) - ←, ←, ←, →, R2, R1, L2
Odemknutí všech tratí (Sprint) - ↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓
Jiné fyzikální vlastnosti auta - R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
Odemknout BMW Z8:
□, →, □, →, R2, △, R2, △
Odemknout HSV Coupe GTS:
L1, L2, L1, R2, R1, △, R1, △
Odemknout McLaren F1 LM:
□, L1, □, L1, △, →, △, →
Odemknout Porsche Carerra GT:
←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2
Odemknout Ferrari F50:
R1, △, L1, △, →, R2, →, R2
Odemknout Ferrari F550:
L1, □, L1, □, →, R1, →, R1

NHL 2001

Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
Chlápek
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

NHL 2004

Zadejte jedno z následujících jmen a odemkne se vám speciální hráč

Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman nebo Craig Would - odemkne postavu z Gob

Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell nebo Tye Zamora - odemkne postavu farmy mimozemských mravenců

NO ONE LIVES FOREVER

výběr mise
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte × pro vstup do obrazovky „Select Mission"

O

ONI

Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, R2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L1, R3, L2, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R2, L2, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, □.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, ○, □.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R2, L2, L2, L2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, □, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, □, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, START, □, ○, START.

ONIMUSHA: WARLORDS

Bonusový oblek pro Samanosuka
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím oblečku, kterému můžete tlačítkem L2 otevírat/zavírat hlavu.
Bonusový oblek pro Kaede
Dokončete hru se všemi Fluority a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím obleč ku.
FMV sekvence z Onimusha 2
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
Minihra Oni Spirits
Dokončete hru se všemi 20 Flourity a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
Lehká obtížnost
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
Bishamon Ocarine
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 2D. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
Bishamon Sword
Po poražení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

ONIMUSHA 2

Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni
Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti
Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti
Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy
Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha
Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"
Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization
Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou
Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie
Další kostým pro Oyu
Dohrajte víceným hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

OPERATION WINBACK

Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, L2, L1, L2, L2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START

Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L2, L2, L2, L2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START

Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY

Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

Q

QUAKE 3: REVOLUTION

Přeskočení úrovně
Při hře podržte L1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ×, ○, □, △, ×

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK CAT

Hudba z SSX
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ○, ×, △, L2, □, ○, L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, □, ×, R3, START, L3, ○, L2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte L2, △, R3, L3, ×, □, R3, START, L1, ○
Neomezeně předmětů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, L1, START, L2, R3, L3, □, ×, R3, ○
Meč
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, START, L2, L3, □, ×, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, ×, △, L3, ○, L1, START, L3, □, L2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ×, R3, L2, □, R3, ○, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ○, START, ×, □, R3, L1, L3, L2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ×, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, L2, □
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, □, L3, ○, L2, △, ×, L3

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Doplnění energie
Držte L1 a L2 a pak stiskněte ←, □, ○, ↓, □, X, □ a ○ (musíte mít čuotru)
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu při držení L1 + L2
Lost Caverns
←, →, ←, →, △, △, △
Hraní za Nicole
←, ↑, ↓, ↑, ○, ↑, ↑
Originální Pitfall
○, ○, ←, →, ○, □, ×, ↑, ○

PORTAL RUNNER

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, □, ←, ←, →, R2
Plná energie
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, R1, R1, ↑, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, L1, ○, R2, □

PREMIER MANAGER

Kódy se zadávají v průběhu zápasu
Zrušení všech cheatů
Stiskněte × 10x (modrý text)
Remíza
Stiskněte × 20x (žlutý text)
Nemůžete dát gól
Stiskněte × 25x (červený text)
Soupeři nemůžou dát gól
Stiskněte × 15x (zelený text)

PRIMAL

V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, L2, R1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení × šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte □ a vyskočte z menu △.

Nesmrtelnost - DEMONISE
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Začněte novou hru, ale zůstaňte stát na místě a neodcházejte z balkonu. Zmáčkněte a držte L3 a stiskněte sekvenci tlačítek ⊗, ●, ▲, ●, ▲, ⊗, ●, ●. Získáte přístup k tajné úrovni, která je 3D verzí původního *Prince of Persia*. Bohužel, úroveň není dodělaná, takže jí nelze dokončit.

HESLA NA KLASICKÉHO PRINCE

Level 2 KIEJSC
Level 3 DMKERC
Level 4 ACCVQC
Level 5 XRTLQC
Level 6 UHLCQC
Level 7 RXCTPC
Level 8 KBJOOC
Level 9 DFPJNC
Level 10 SWJJLC
Level 11 LAQEKC
Level 12 ZMBTOC

PRISONER OF WAR

Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER

Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PRO EVO SOCCER 3

Zvednutí statistik týmu o 5 bodů
Následující čísla zadejte v Enter Code

1042 - Argentina
1055 - Australia
1000 - Austria
1001 - Belgium
1043 - Brazil
1002 - Bulgaria
1031 - Cameroon
1024 - Chile
1050 - China
1056 - Classic Argentina
1057 - Classic Brazil
1058 - Classic England
1059 - Classic France
1060 - Classic Germany
1061 - Classic Italy
1062 - Classic Netherlands
1045 - Colombia
1038 - Costa Rica
1003 - Croatia
1004 - Czech Republic
1005 - Denmark
1046 - Ecuador
1032 - Egypt
1006 - England
1007 - Finland
1008 - France
1009 - Germany
1010 - Greece
1011 - Hungary
1051 - Iran
1012 - Ireland
1013 - Italy
1039 - Jamaica
1052 - Japan
1040 - Mexico
1033 - Morocco
1014 - Netherlands
1034 - Nigeria
1015 - Northern Ireland
1016 - Norway
1047 - Paraguay
1048 - Peru
1017 - Poland
1018 - Portugal
1019 - Romania
1020 - Russia
1054 - Saudi Arabia
1021 - Scotland
1035 - Senegal
1022 - Serbia & Montenegro
1023 - Slovakia
1024 - Slovenia
1036 - South Africa
1053 - South Korea
1025 - Spain
1026 - Sweden
1027 - Switzerland
1037 - Tunisia
1028 - Turkey
1029 - Ukraine
1041 - United States of America
1049 - Uruguay
1030 - Wales
1999 - Zvýšení statistiky všech týmů
2999 - Snížení statistiky všech týmů

PRO RALLY 2002

Všechna auta, tratě a režimy
Jako jméno zadejte PEROPAVO
Všechna auta
Jako jméno zadejte MACHOMAN
Všechny tratě
Jako jméno zadejte MORATA
Všechny bonusy z Arcade módu
Jako jméno zadejte THEMASTER
Všechny režimy
Jako jméno zadejte PACMAN
Mód Challenge
Jako jméno zadejte CUAQUEZ
Mód Trophy
Jako jméno zadejte MADDUCK
Šampionát v profi módu
jako jméno zadejte OOOH SI

PROJECT EDEN

Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

PSI OPS: THE MINDSCAPE CONSPIRACY

Urodilo se nám hodně kódů, proto se museli rozdělit do více sekcí. V hlavním menu najeďte na Extra Content a stiskněte L1. Hra vás přepne do obrazovky s klávesnicí, na které zadáváte kódy.

Super PSI - 456456
Všechny schopnosti - 537893
Nesmrtelnost - 548975
Neomezená munice - 978945
Bezhlaví hráči - 987978

Speciální mise
Up And Over - 020615
Pitfall - 05120926
TK Alley - 090702
Gear Gauntlet - 154684
Bottomless Pit -154897
Tip The Idol - 428584
Gnomotron - 456878
Psi Pool - 565485
Bouncy Bouncy - 568789
Aura Pool - 659785
Panic Room - 76635766
Gasoline - 9442662
Stop Lights - 945678

Další režimy
Arcade - 05051979
Spolupráce - 07041979
Temno - 465486
Režim přežití - 7734206

Změna vzhledu
Bikini Marlena - 135454
Sara - 135488
Tonya - 136876
Training Barret1 - 196001
Training Barret2 - 196002
Training Barret3 - 196003
Training Barret4 - 196004
Training Barret5 - 196005
Training Barret6 - 196006
Wei Lu - 231324
Fetish Pyro - 231644
MP1 - 321646
Dock Worker - 364654
Soldier - 365498
Clown General - 431644
Burned Soldier - 454566
Stealth Nick - 456498
General - 459797
Psi Sara - 468799
Jov Leonov - 468987
Urban Nick - 484646
Marlena - 489788
Barrett - 497878
Scorpion - 546546
Training Nick - 564689
Tranquility Wei Lu - 654654
MP3 - 654659
Saranae - 65496873
Suicide Sara - 678999
Jack - 698798
MP2 - 698799
Wasteland Nick - 975466
Dragon Wei Lu - 978789
Labcoat - 998789

R

RAINBOW SIX 3

Odemčení všech misí
V hlavním menu zadejte L1, L2, R2, R1, ←, →, ■, ●

RAYMAN M

Všechny postavy
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte R2 + ● + ■ pro aktivaci
Všechny levely
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte R2 + ● + ■ pro aktivaci
všechny bojové arény
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte R2 + ● + ■ pro aktivaci
Všechny závodní okruhy
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte R2 + ● + ■ pro aktivaci
Všechny obleky
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte R2 + ● + ■ pro aktivaci
Grafika z dob starého filmu
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte R2 + ● + ■ pro aktivaci

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RC REVENGE PRO

Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, R2, R1, R2, ●, ■
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, ■, ●
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, R2

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Zpřístupnění všech postav a dresů
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2.
Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x L1, R2, 10x R1, R2
Hooooodně pomalý boxer
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x R1, R2.
Více pohledů kamery
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x L1, R2, R1, R2, 21x L1, R2, 18x L1, R2, 9x L1, R2, 14x L1, R2, R1, L1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓, R2
Prázdninové oblečení
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x L1, R1, 4x L1, R2
Všechny tréninky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x R1, R2
Režim velkých hlav
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, L1, R1
Odemknutí všeho
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x R1, R2
Rychlejší hra
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x R1, R2
RUMBLE na prvním levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R2
Plný ukazatel RUMBLE
Zapauzujte hru a zadejte R2, R1, R1, R2, L1, R2, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓
RUMBLE na druhém levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R2
Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2.
Nastavit Velikonoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R2.
Nastavit Halloween jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Independence Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Nový rok
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R2
Ring St. Patrick's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R2
Ring Díkůvzdání
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Valentine's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R2
Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑ ←, 6x L1, R2, R1, L1, R1, R2
Odemknutí šampionských trenek
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, →, →, ↑, R1, R2, 20x L1, R2
Prohlédnutí titulků
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, R1, R2
Hubeňouři
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R2
Tlustoši
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, → ↑, ↓. →, R1, R1, R1, R2
Velké boxerky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, R1, R1.
Zombíci
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2

RED FACTION 2

Kódy zadávejte v cheat menu
Hopsavé granáty
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Obrana proti kulkám
●, ●, ●, ●, ▲, ⊗, ●, ●
Vybuchující nepřátelé
■, ⊗, ●, ▲, ●, ⊗, ■, ▲
Ohnivé kulky
■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
Výbušniny
▲, ●, ⊗, ■, ▲, ●, ⊗, ■
Nekonečná munice
■, ▲, ⊗, ●, ■, ●, ⊗, ▲
Nekonečné granáty
●, ⊗, ●, ■, ⊗, ●, ⊗, ●
Vylepšená munice
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ■, ●, ⊗, ⊗
Rychlé koleje
●, ■, ●, ■, ⊗, ⊗, ▲, ▲
Větší energie
⊗, ⊗, ■, ▲, ■, ▲, ●
Všechny úrovně
●, ■, ⊗, ▲, ■, ●, ⊗, ⊗
Odemčení všech cheatů
▲, ▲, ⊗, ⊗, ■, ●, ■, ●
Odemčení všeho
■, ●, ▲, ●, ■, ⊗, ▲, ⊗
Zpestření hry 1
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
Zpestření hry 2
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

REDCARD SOCCER 2003

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

REIGN OF FIRE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ●, ●, ←, ←, ■, ↓, ↑, ●
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Přeskočení úrovně
■, ▲, ←, Down, →, ▲, →, ↑, ⊗
Nesmrtelnost
⊗, ▲, →, ←, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ●
Větší síla
⊗, ▲, →, ↑, →, ▲, ●, →
Sežehnutí všeho
■, ▲, ←, ↓, ■, ■
Kozí mód
▲, →, ←, ←, ●, ▲, ■, →, ↑

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Další varianta Chrisse
Dohrajte Battle mód za Weskera
Battle mód
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.
Pohled první osoby v Battle módu
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením
Nekonečný raketomet
Dohrajte hru s hodnocením A. Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně
Další variace Claire v Battle módu
Dohrajte Battle mód za Jill.
Hraní Battle módu za Steva Burnsida
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)
Zastavení času
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas
Odemknutí Hunka
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.
Odemknutí raketometu v Battle módu
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"
Odemknutí Weskera v Battle módu
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.

Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém

módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.

Chris Redfield

Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

Rodrigo

Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vybrojeného pouze nožem.

Vylepšení parťáka

Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RICHARD BURNS RALLY

Zpřístupnění všeho

Jako jméno napište „in Cajun" a nebudete muset dělat licence

RIDGE RACER V

Tajemství

Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.

Duel

Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!

Výdrž

Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROCKY

ODEMKNĚTE TAJNÉ BONUSY

Podržte R2 v hlavním menu a zadejte následující kódy.

Odemkněte všechno ↑, ↓, ↓, ←, ←, L1

Odemkněte Rocky sochu →, →, →, ←, →, L1

Double Punch Damage →, ↓, ←, ↑, ←, L1

Dvojitá rychlost ↓, ←, ↓, ↑, →, L1

Maximální statistika ←, ↑, ↑, ↓, →, L1

Maximální statistika →, ↓, ↓, ↑, ←, L1

(Movie režim)

Vyhrajte boj →, →, ←, ←, ↑, L1

(Movie režim) (during fight press L2 + R2)

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho

Jako jméno zadejte JPEARCE

RTX RED ROCK

Výběr úrovně

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ← (2x), ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓.

Vraťte se do hlavního menu a dejte L1 pro zobrazení menu výběru úrovně

Super zbraně

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, ↓ (2x), ↑, → (2x), ↑, ↓ (2x)

Další speciální vybavení

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↓

Další předměty

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte → (5x), ← (3x), ↑ (2x)

Lehká obtížnost

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓ (8x), ↑

Normální obtížnost

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Těžká obtížnost

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ↑ (8x), ↓

Lepší progresivní scanování

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, → (2x), ↑, → (3x), ↑, →

RUNE: VIKING WARLORD

Nesmrtelnost

Zapauzujte hru a stiskněte ⊡, ◎, ←, →, ◎, ⊡

Maximální síla run

Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ⊡, ◎

S

SAVAGE SKIES

Všechny příšery

V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ⊗

Všechny úrovně pro multiplayer

V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ⊗

Nesmrtelnost

Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ⊗, ↑, ⊗

Splnění všech úkolů

Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ⊗

Získání krystalu

Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ⊗, ⊗

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Všechny powerupy

Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ◎, ⊡. **Všechny FMV sekvence**

Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ◎, ◎, ◎, ⊡, ◎, ⊡

Prohlédnutí titulků

Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ⊡, ◎,

SEEK AND DESTROY

1000 zlata

V prvním městě napište na růžový tank heslo KVVNOHIRO

Hopsavé bomby

V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE

Protileteckýý kulomet

V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI

Velká vlajka

V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

SHADOW OF MEMORIES

Konce

Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.

Filmy

Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:

Všechny postavy, úkoly a prkna

Podržte R2 + → a stiskněte △, ⊡, △, ◎, △

Výběr úrovně

Podržte R1 + → a stiskněte △, ⊡, △, ◎, △

Status na maximu

Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ◎, △

Všechny FMV sekvence

Podržte R1 + ← a stiskněte △, △, ◎, △

Všechny cheaty

Podržte R2 + ← a stiskněte △, ⊡, △, ◎, △

SILENT HILL 2

Extra menu

Stiskněte v menu L1+R2

SILENT SCOPE

Alternativní ovládání

Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...

Mód „Profesionál"

Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměrovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.

Mód „Noční vidění"

Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.

Převedení životu na čas

Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◎. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

Převedení času na životy

Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Přeměna životu na čas

V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◎

Přeměna času na životy

V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑

Tři kredity

Dohrajte hru 16x

Čtyři kredity

Dohrajte hru 31x

Neomezené kredity

Dohrajte hru 101x

SILPHEED: THE LOST PLANET

Všechny zbraně

Jako jméno napište GLOIRE

SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace

Apuovo vánoční auto

△, △, ◎, △

Bartův „Frankenstein Soap Racer"

△, △, ◎, ⊗

Atomový autobus

△, △, ⊡, ⊗

Červená bedna

△, △, ⊡, ◎

Noc

⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Autíčko s limonádou p. Burnse

△, △, ⊡, ⊡

SKY ODYSSEY

Auto Gyro

Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.

UFO

Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.

ME-262

Dohrajte Adventure režim.

Stealth Fighter

Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.

Všechny mise

Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ⊗, △, L1, R2 + L2.

Všechna letadla

Jděte do obrazovky letadel a stiskněte ⊡, ◎, L1, R2 a SELECT.

SLED STORM

Odemčení všech tratí a skútrů

V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ◎, ⊡, ↑, ◎, △, ↓.

SMUGGLER'S RUN

Neviditelnost

Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, L1, R2, L1, R1, L2.

Lehčí vozy

Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, L2, L2, R2.

Vypnutá gravitace

Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.

Zvýšení časového skoku

Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, R2, →, →, →.

Snížení časového skoku

Zapauzujte hru a stiskněte L2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:

Neviditelnost -

L1, R1, L1, R2, L1, R1, L2.

Světlejší auta -

L1, R1, R1, L2, L2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE

Nesmrtelnost

Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.

Nekonečná munice

Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+⊡ a nakonec ←.

Těžké zbraně

Při hře stiskněte START, podržte L2+R2+⊡ a stiskněte ←.

Chladné zbraně a výbušniny

Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+⊡ a stiskněte ←.

Bez nabíjení

Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R1 + ⊡ a stiskněte ←.

Žádné cíle

Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + ⊡ a stiskněte ←.

Žádná gravitace

Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R2 + ← + ⊡ a stiskněte START.

SONIC HEROES

Po výběru úrovně ve hře dvou hráčů držte ⊗ a △, vaše postavičky pak budou o něco hezčí. Zde jsou další bonusy, které lze ve hře získat

Dvojbob v multiplayeru

Sesbírejte 80 emblémů

Tratě pro experty v multiplayeru

Sesbírejte 120 emblémů

Quick Race režim pro multiplayer

Sesbírejte 100 emblémů

Okruhy v multiplayeru

Sesbírejte 60 emblémů

Speciální tratě v multiplayeru

Sesbírejte 40 emblémů

Team Battle v multiplayeru

Sesbírejte 20 emblémů

Písnička 'FOLLOW ME'

Dohrajte Story mód s týmem Rose

Písnička 'TEAM CHAOTIX'

Dohrajte Story mód s týmem Chaotix

Písnička 'THIS MACHINE'

Dohrajte Story mód s týmem Dark

Písnička 'WE CAN'

Dohrajte Story mód s týmem Sonic

Písnička 'WHAT I'M MADE OF'

Dohrajte finální příběh

SPACE CHANNEL 5 PART 2

Získání kontroly nad CPU

Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ◎, △, ⊡

SPLASHDOWN

Cheatový mód

V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ◎, ⊡, ◎

CPU vás neskopne

Jako kód zadejte TopBird

Těžké tratě

Jako kód zadejte Hobble

Nejlepší provedení

Jako kód zadejte PMeterGo

Všechny tratě

Jako kód zadejte Passport

Všechny postavy

Jako kód zadejte AllChar

Všechny obleky

Jako kód zadejte LaPinata

Super nadupané AI

Jako kód zadejte AllOutAI

Všechny konečné sekvence

Jako kód zadejte Festival

Hraní časovek proti UFU

Jako kód zadejte IBelieve

SPIDERMAN: THE MOVIE

Zápas proti Pilounovi

Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po porażení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.

Odemknutí minihry

Pinhead Bowling

Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).

Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina

Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.

Nekonečné zásoby pavučin

Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem

Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem

Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.

Cheaty zadávejte v cheatovém menu

girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPIDER-MAN 2

Před započetím nové hry zadejte jako jméno HCRAYERT a po startu budete mít o něco lepší postavu.

Pokud dokončíte hru na 100%, zkuste zadat cheat FLUWDEAR a budete si moc vybrat misi.

SPY HUNTER

FMV sekvence z průběhu vytváření hry

Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence seriálové znělky

Na začátku hry vyberte agenta a označ-

te volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

Saliva: tvé nakažení

Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence o navrhování hry

Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence zkušebního spuštění

Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SPYHUNTER 2

Chcete-li si hru trochu (no, vlastně dost) ulehčit,
zadejte následující kód přímo v hlavním menu.

Zpřístupnění všech misí a zbraní

L1, R1, L2, R2, L1, L1, R2, R1, L2

Pauzněte hru pro zadání těchto kódů:

Nekonečná munice

L1, L1, R1, R1, L2, L1, L1, R1, R2

Nesmrtelnost

L1, L1, L1, R1, L1, L1, L1, L1, R2

SSX

Zpřístupnění všeho

V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ⊙, △, ○.

Statistiky na maximu

V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊙.

SSX TRICKY

Mix Master Mike:

V titulní obrazovce podržte L1 + L1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.

Prkno Mallora (pouze pro Elise)

V titulní obrazovce podržte L1 + L1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, ⊙, ⊙.

Lepivé prkno

V titulní obrazovce podržte L1 + L1 a stiskněte ⊙, ⊙, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Plná munice

Zapauzujte hru, držte L1+R2 a stiskněte SELECT

Všechny zbraně

Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + L3+ L1 + R1 a stiskněte SELECT

Automatické zaměřování

Zapauzujte hru, držte L1 + R2 a stiskněte SELECT

Doplnění štítů na 100

Zapauzujte hru, držte L1 + L1 a stiskněte SELECT

999 životů

Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte SELECT

God mód

Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R3 + L1 + R1 a stiskněte SELECT

Nemrtvý mód

Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R3 + L1 + R2 + L3 a stiskněte SELECT

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Univerzální kód

Jako kód zadejte PNYRCADE

Nesmrtelnost

Jako kód zadejte QUENTIN

Z-95

Jako kód zadejte HEADHUNT

Vypnutí údajů v kokpitu

Jako kód zadejte NOHUD

Jiné úhly kamery

Jako kód zadejte DIRECTOR

Obrácené ovládání

Jako kód zadejte JARJAR

Vzkaz od programátorů

Jako kód zadejte MAGGIE

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů

Jako kód zadejte OVERSEER

Nesmrtelnost

Jako kód zadejte MINIME

Tajné lodě za bonusové mise

Jako kód zadejte BLUENSF

Mise pro multiplayer

Jako kód zadejte ANDREW

Vypnutí pohledu kokpitu

Jako kód zadejte NOHUD

Galerie nepřátelských lodí

Jako kód zadejte SHIPS

Obrázky lodí a postav

Jako kód zadejte HEROES

Skicy

Jako kód zadejte PLANETS

Obrácené ovládání

Jako kód zadejte JARJAR

Vzkazy programátorů

Jako kód zadejte LTDJGD

Původní obrazovka

Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL

Tým programátorů

Jako kód zadejte TEAM

Obrázek Simona

Jako kód zadejte SIMON

Jamesův den v práci

Jako kód zadejte JAMES

Titulky

Jako kód zadejte CREDITS

Vánoční FMV sekvence

Jako kód zadejte WOZ

Jiné úhly kamery

Jako kód zadejte DIRECTOR.
Tlačítko SELECT přepíná kamery

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

cheatový mód

v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

všechny tratě

aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ⊙, ⊡, ⊙, ⊡

těžká obtížnost

aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △

zpřístupnění původních návrhů

aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte →, ⊡, ←, ⊙, ↓, ⊗, ↑, △

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett

V hlavním menu stiskněte ⊡, ⊙, △, ⊙, ⊡. kód vypnete kombinací ⊡, **bojový tank AAT**

V hlavním menu stiskněte ⊙, ⊡, ⊙, ⊡. kód vypnete kombinací ⊙, ⊡, △, ⊙, ⊡

Silná královna Amidala:

v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT

jezdci Naboo Kaadu

v hlavním menu stiskněte L1, L1, L2, R2

jezdci Shaak

v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT

nekonečný boost

v hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ⊙, SELECT

Space Freighter

v hlavním menu stiskněte L1, L1, SELECT, ⊙

bojové arény

v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←

mód Death Star

v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, ↑, ←

Super honk

v hlavním menu stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, R2, SELECT

ježdění pozpátku

v hlavním menu stiskněte R2, L2, R2, L2, ⊙, SELECT

rychlé a malé tratě

v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, R2, ⊡

rotační mód

v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓

klouzavý mód

v hlavním menu stiskněte ←, →, ⊡, ⊙, L1, L2

STARSKY & HUTCH

Odemčení všeho

Jako jméno na řidičák udejte VADKRAM

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice

L1, R2, L1, R2, △

Nesmrtelnost

L1, R2, L1, R2, ⊗

Neomezený čas

L1, R2, L1, R2, ⊙

Silnější postava

L1, L2, R2, R1, ⊡

Všechny zbraně

Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x ⊡, L1, L1, R1 a 5x ⊡

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci

Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.

Tajné medaile

Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:

Bronzová: Sakura je hlasatel.

Stříbrná: Odemknete Bisona 2.

Zlatá: Odemknete Evil Ryu.

Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:

Perfektní střílení:

⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, R1, R2

Urychlení času:

⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2

Power game:

R2, ⊙, R2, ⊙

Odemknutí nových míčů:

ABA: ⊙, R2, ⊡, R2

Black: R2, R1, ⊙, L2

Normal: R1, ⊡, ⊡, L1

Odemknutí nových uniforem:

Clown: ⊡, L1, ⊡, ⊙

Cowboy: ⊙, R1, R2, R1

Kung Fu: ⊙, ⊙, ⊡, L1

Pimp: R1, ⊡, ⊙, L2

Santa: R2, L2, R1, L2

Tuxedo: L1, L2, ⊙, ⊡

Block party:

R1, ⊙, L2, R2

Rychlý čas:

⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2

Odemknutí Lil Romeo a Master P:

Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.

Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:

Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".

Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:

Porazte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.

Odemknutí Xzibit:

Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

STUNTMAN

Odemčení všeho

Jako jméno zadejte „BiNdErS".

Všechny hračky

Jako jméno zadejte „Turnips".

Všechny trailery

Jako jméno zadejte „BonNeTT".

Všechna auta

Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:

Všechny postavy

←, ⊙, ↑, →, ⊙, ←, ←

Všechna prkna

←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, ←, ↓, ⊙, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět

V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.

Tajné postavy

V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama

Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊗

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte ⊡, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"

Všechny postavy - Peeps
Všechny lokace - 80Day
Všechno vybavení - Werit
Všechny plavky - Greed
Všechny plážové domky a bonusy - Mypad
Všechny minihry - Major
Všechny obtížnosti - Champ
Vypnutí šipek - Whine
Sluneční míč - Hot 1
Velký míč - Golem
Kokosový ořech - Milky
Nízká gravitace - Space
Vysoká gravitace - Zippy
Hřebíkový mód - Nails
Pulzující hlavy - Exosz
Pištivé hlasy - Mouse
Hluboké hlasy - Horse
Všechny FMV sekvence - Musak
Všechny trailery - Gamon

T

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pro výběr alternativních kostýmu držte při výběru postavy L1 nebo R1

DDSMS - druhý oblek pro Donatella
LDMSR - druhý oblek pro Leonarda
RRLMD - druhý oblek pro Michelangela
DMDML - druhý oblek pro Raphaela
SMMRS - pozměněné zvukové efekty
SSSMR - Donatello bude mít lepší obranu
DMDRS - Donatello bude mít permanentní power-up
DRLDS - vylepšená zbraň pro Donatella
MRLLM - Leonardo bude mít lepší obranu
LSLSR - Leonardo bude mít permanentní power-up
LMLSD - vylepšená zbraň pro Leonarda
SMRDM/SSLDM - nekonečné hvězdice pro Leonarda
MRRML - Mike bude mít lepší obranu
MMSLR - Michelangelo bude mít permanentní power-up
SMRDL/MSRMM - vylepšená zbraň pro Mika
DRDSS/MSSLD - nekonečné výbušné hvězdice pro Mika
LRMDS - Raphael bude mít lepší obranu
MSLLR - Raphael bude mít permanentní power-up
RDSRL - vylepšená zbraň pro Raphaela
SRLMD - mód Casey Jones
LSLML - mód Splinter
MSRLS/ - Splinter (Tříska)
LSDRM - databáze pomocných věcí
LSMMS, SSLDM, MSSLD, SRLMD, LSDRM - bonusové úrovně

Speciální filmeček Gembu

Dohrajte se všemi želvami kolo „Dojo 3".

Speciální úder Gembu

Dohrajte se všema želvama kolo „Special Stage: Ordeal".

Skryté postavy

Casey Jones - dohrajte s Raphaelem 1. level
Casey Jones (Story) - dokončete Challenge na libovolnou obtížnost do 15 minut
Evil Turtlebot - dohrajte s kýmkoli 3. level
Hun - dohrajte s Michelangellem 6. level
Oroku Saki - porazte ho s kýmkoli v 6. levelu
Oroku Saki (1vs1) - dokončete Story se všemi želvami
Shredder - porazte v 6. levelu Trhače s kteroukoli z želv
Splinter - dohrajte s Leonardem 3. level
Yoshi Hamato - dohrajte Challenge mód s jakoukoli postavou

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Bonusový kostým pro Armor Kinga

Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START

Bonusové postavy

Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown

Galerie

Vybojujte Devila

Bonusová FMV sekvence Ling

Dohrajte Arcade za Ling, pak jí označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.

Hra za Anděla

Označte Devila a stiskněte START

Hraní za Zlatého Tetsujina

Vyhrajte ve Versus deset zápasů

Hraní za Mokujina

Označte Tetsujina a stiskněte ⊗

Hraní za Tigera

Označte Eddy Gorda a stiskněte START

Vítězná póza

Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder

Režim Tekken Bowl

Vybojujte Ogra

Jukebox v režimu Tekken Bowl

Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů

Režim Theater

Jednou dokončete hru

TENCHU 3

Všechny postavy

V úvodní obrazovce namačkejte L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3

Všechny mise ve Story módu

V obrazovce výběru misí ve Story módu namačkejte L1, R1, L2, R2, →, ⊡, L3, R3

Všechny multiplayerové mise

V obrazovce výběru misí v multiplayerovém módu namačkejte L1, L1, R2, R2, →, ○, L3, R3

Zpřístupnění výběru rozmístění nepřátel
V obrazovce výběru misí namačkejte R3, L3, R2, R2, L1, L1

Speciální schopnosti
Zapauzujte hru, držte L1+L2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓. Pusťte L1+ L2 a stiskněte ○, ○, L1, R2

Bonusové kolo pro Rikimarua
V úvodní obrazovce namačkejte L1, ↑, L1, ↓, R2, →, R1, ←

Tajná úroveň z dema
V úvodní obrazovce namačkejte ↑, ↓, →, ←, ×, ×, ×

Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, →, ←, ○, ○, ○

Všechny předměty
V obrazovce výběru předmětů podržte L1+L1 a stiskněte ↑, ○, ○, ←, ○, ○, ↓, ○, ○, →, ○, ○

Zvýšení počtu předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte L2+R2 a stiskněte ○, ○, ○, ↑, ←, ↓, →

Neomezená nosnost předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte L2+R2+L1+L1 a stiskněte ○, ○, ○, ↑, ←, ↓, →, ○, ↑, →, ↓, ←

Zobrazení času a skóre
Zapauzujte hru a na druhém ovladači stiskněte →, →, ←, ←

Navýšení skóre
Zapauzujte hru, na druhém ovladači podržte L1 + L1 a stiskněte →, →, ←, ←

Legrační dialogy
Na titulní obrazovce s logem Tenchu podržte L1 + R2 a stiskněte ↓, ○, ↑, ○, →, ○, ←, ○. Pak v "Options" najeďte do "Audio" a "Language". Tam nastavte "B-Side"

THE GETAWAY

Zdvojená energie
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ○, ○, ↓

Neomezená munice
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, ○

Opancéřovaný vůz
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, ○, △, ○

Volné jízdy
Při úvodní FMV animaci namačkejte △, △, △, ←, ○, △, △, △, ←, ○

THE GREAT ESCAPE

Nekonečná munice
Zapauzujte hru a namačkejte ○, ○, R2, R2, L1, L1, ○, ○, R1, R1, L1, L1

Volba úrovně
V hlavním menu stiskněte ○, R2, ○, R2, ○, L1, L2, R2, ○, ○

Všechny FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte R2, L1, ○, ○, ○, R2, L1, ○, ○, ○, L1, L1

THE HULK

Cheatové kódy
GMMSKIN - nesmrtelnost
FLSHWND - regenerátor
GRNCHTR - nekonečné napojení
HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)
BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)
MMMYHLP - poloviční energie nepřátel
NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků
TRUBLVR - výběr úrovně
ANGMNGT - plný ukazatel Rage
FSTOFRY - špatné pěsti
BRCESTN - vyřešení hádanek

Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration
SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.

Obnovení energie
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↓, ×, ↑

Obnovení munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ×, ↓, △, ↑

Přidání 1000 zkušenostních bodů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ×, ↓, ↓, ↓

Zkušenosti na 2. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ○, →, ○, →

Zkušenosti na 4. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑

Zkušenosti na 6. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ←, □, ←

Zkušenosti na 8. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ×, ×, ↓, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, □, ×, ○

Neomezené střely
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ○, ×, △

Ničivé útoky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, □, ○, ○. Silné útoky budete moci v boji aktivovat držením △

Celá komba
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, △, ○

Malí nepřátelé
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, △, ×, ×

Zpomalení
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, ×, □

THE MARK OF KRI

Nesmrtelnost
V obrazovce „Press Start" stiskněte □, ○, ×, □, ○, □, ×, ○, ×, □, ○, ×. Poté najeďte do sekce Cheats a × zaktivujte poslední kartu.

Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"

Plná energie- ×, ×, ×, ×, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○
Neomezené šípy- ×, ○, □, □, ×, □, ○, ○, ×, □, □, ×
Silnější nepřátelé- ×, ○, □, □, ×, □, ○, ○, ×, ○, ○, ×

THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Najeďte do menu Options, držte L1+L1 a stiskněte .....

Jiná hudba při konečných titulcích
×, □, □, △

Jiné pohledy kamery
○, ○, ○, ×

Vybuchující auta
△, △, □, □

Nezničitelná auta
△, ×, △, ×

Opilecké ježdění
triangle, circle, triangle, circle

vysoká akcelerace
△, △, △

Noční ježdění
×, ×, ×, ×

Pomalé ježdění
□, □, □, □

Skákající auta (L3)
□, □, □, △

Tachometr
△, △, ○, □

Odemčení všech aut
×, ○, ×, ○

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte 4x×.

Tenké postavy
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte 4xCircle.

Bonusové červené auto
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte △, △, □, ○.

Bonusová limuzína
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte △, △, □, □.

Bonusový atomový autobus
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte △, △, □, ×.

Speciální pohyby u aut
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte ×, △, △, ×. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.

Time Trial
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte ○, △, □, ×.

Zpomalení
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte ×, ○, △, □.

Halloween
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte △, △, ○, ×.

Nový rok
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte △, △, ○, □.

Dikuvzdání
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte △, △, ○, ○.

Vánoce
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte △, △, ○, △.

Vypnutí všech kódů
V obrazovce voleb podržte L1 + L1 a stiskněte 4x.

THE SUFFERING

Jednoduše podržte L2, R1 a × a zadejte následující kódy. Dostat se na konec je hned hračka!

ROZSLIZLÁ OBRAZOVKA (OPAKUJTE PRO VYPNUTÍ)
←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2

GONZA ZBRAŇ
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2

VŠECHNY ZBRANĚ KROMĚ GONZO
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2

ČERNOBÍLÝ REŽIM (PRO ZRUŠENÍ STISKNĚTE PAUZU)
↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2

DOPLNĚNÍ ENERGIE
↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2

PŘEŽIJTE ŠÍLENSTVÍ
→, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2

DOPLŇTE MUNICI HÁZECÍCH ZBRANÍ
←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2

POKRYT KRVÍ
↑, ↓, ←, →

ZNOVU ČISTÝ!
↓, ↑, ←, →

ZÍSKEJTE BROKOVNICI
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓

DOPLNĚNÍ XOMBIUM
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2

RODINNÝ OBRÁZEK
↑, →, ↑, →, ↑, →, R2

RODINNÝ OBRÁZEK ŠPINAVÝ A PONIČENÝ
←, ←, ↓, ↑

KRVAVÝ RODINNÝ OBRÁZEK
←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2

RODINNÝ OBRÁZEK PONIČENÝ
↑, ↑, →, ↑

ZABIJTE SAMI SEBE
↓, ↓, ↓, ↓

THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Cheaty zadávejte ve speciálním cheatovém menu
Všechny bonusy - ←, L1, L1, ↓, ○
Všechny kapitoly - R2, →, R2, ↑, □
Zabíjení jednou ranou - ○, R2, ↓, R2, ×
Nesmrtelnost - ↑, □, ○, ×, ↓
Granátové střely - ×, ○, □, R2, R2
Nekonečná munice - L1, R2, ×, R2, L1

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ×, ○.

Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.

Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THIS IS FOOTBALL 2003

V hlavním menu zadejte následující kódy - potlesk ověří zadání

Zvuky z farmy
L1, L1, R2, ↑, ↓, →

Zvuky z cirkusu
L1, L1, R2, R2, R2, L1

Zrychlený komentátor
R2, R2, L1, R2, R2, R2

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + R2 + L1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat". V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS 2003

Získání všeho
Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.

Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.

Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).

Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.

Nekonečně munice
Dokončete Story třikrát.

Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.

Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.

Nekonečně kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TOCA RACE DRIVER

Všechna auta
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA

Všechny tratě
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP

Všechny šampionáty
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ

Všechny závody
Jako kód v bonusu napište LSDUXH

Tratě pro profíky
Jako kód v bonusu napište LQJFFA

Realistické ovládání
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL

Větší poškození
Jako kód v bonusu napište DAMAGE

Nezničitelnost
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL

Titulky
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Výběr mise
Dohrajte hru na Hard, pak jděte do hlavního menu, podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, □, □, ←, →, ↓, ↓, □.

Nové obleky
Po dokončení hry na Hard jděte do hlavního menu, držte L1+R1 a namačkejte R3, L3, △, □, △, □

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.

Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.

Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP

Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ○

Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △

Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ×

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Univerzální kód
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.

Tajní skejťáci
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „homielist"

Hraní za Daisy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „(o)(o)"

Vždy plný speciál
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"

Perfektní manuály
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"

Perfektní grindy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"

Měsíční gravitace
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"

Zpomalení á la Matrix
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Zadejte následující jména při vytváření postavy a odemkne se vám jezdec, který je ve skutečnosti vývojářem hry.

1337	Rulon Raymond
akira2s	C Surla
alan flores	Alan Flores
alex garcia	Alex Garcia
andy marchel	Andy Marchel

arrr	Captain Cody
bailey	Bailey
big tex	Big Tex
buffoon	Pete Day
chauwa steel	Chauwa Steel
chrisp	Chris Peacock
chris rausch	Chris Rausch
crom	Eric Grosse
daddy mac	Dana MacKenzie
dan nelson	Dan Nelson
dave stohl	Dave Stohl
ddt	Darren Thorne
deadendroad	Ralph D'Amato
fatass	Brad Bulkley
frogham	Kendall
geiger	Jake Geiger
glycerin	Glycerin
greenie	Greenie
grjost	grjost
guilt ladle	Kevin Mulhall
hammer	Ted Barber
henry ji	Henry Ji
jason uyeda	Jason Uyeda
jeremy andersen	Jeremy Andersen
joel jewett	Joel Jewett
johnny ow	Chum
leedsleedsleeds	Wardy
marcos xk8r	MARCOS XK8R
mike ward	Mike Ward
moreuberthaned	Mikey Ortai
m'yak	Rock
noly	Nolan Nelson
nsjeff	Jeff Morgan
pooper	Paul Robinson
sik®	sik®
skillzombie	Skillzombie
stacey d	Stacey D
tao zheng	tao zheng
thedoc	Adam Lippmann
the kraken	The Kraken
the swink	The Swink
todd wahoske	Todd Wahoske
topbloke	Dave Cowling
tsuenami!	Todd Sue
woodchuck	Michelle Deyo
y2kj	Y2KJ
yawgurt	Gary Jesdanun
zig	Zac Drake

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:

Všechna města:
△, L1, △, L1, △, R1

Všechna auta:
△, R2, △, R2, △, R2, △, R2

Všechny bonusové levely:
△, L1, △, R1, △, R2, △, R2

Vyhrajte single player hru:
△, R2, △, R2, △, L1, △, R1

Přeskočení úrovně:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

Nekonečný čas a pokračování:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TRANSWORLD SURF

Universální kód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1

Cheat mód
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, R2, ←, →, R2

Ukazatel triku na maximu
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑

Perfektní rovnováha
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←

Výběr úrovně ve všech režimech
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1

Splnění všech úkolů v dané lokaci
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1

Neviditelný surfař
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑

Neviditelné prkno
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓

Surfování na žralokovi
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓

Zelené prkno
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←

Rychlejší pádlování
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru

Snadné klouzání
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←

Změna pohledu
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1. analogem natáčíte kameru

Jiné barvy
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←

Diskotéková světla
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →

Vypnutí cheatů
Při hře stiskněte 4x SELECT

TRANSFORMERS

Zadejte následující kódy na obrazovce výběru obtížnosti a lokace se vám automaticky označí jako dokončené

Deep Amazon - ←, →, ← x2, →, R1, R2, ○

Mid Atlantic - ○, □, ○, □, →, ← x2, →

Alaska - R1, ○, R1, □, ← x2, →, ←

Starship - ← x2, →, ○ x2, → x2, ←

Earth - R2, R1, L1, R2, □, ○, □, ○

V menu Autobot HQ zadejte následující kódy - musíte mít aspoň nějaké Minicony v provozu, aby cheat fungoval

Nekonečné maskování
(funguje u Stealth Minicona)
↑ x2, ↓ x2, L1, R2, L1, R2

Nekonečná energie
↑, ↓, ↑, ↓, ○, □x2, ○

Zabití jednou ranou (zadat při pauze)
□, ○, □, ○, L1 x2, R2, L1

TRUE CRIME

Následující cheaty zadávejte na obrazovce s mapou (ne při hře)

Všechna auta v garáži
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗

Snoop Dogg
R1, L1, ↑, →, left, down, L3, R3, ⊗, □, circle, triangle

Všechny řidičské schopnosti
←, →, ←, →, ⊗

Všechny bojové schopnosti
↑, ↓, ↑, ↓, ⊗

Všechny střelecké dovednosti
→, ←, →, ←, ⊗

Větší auto
↓, ↓, ↓, ⊗

Zrychlení
↑, ⊗, ⊗, ⊗

Menší auto
↑, ↑, ↑, ⊗

TWISTED METAL: BLACK

Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet L1 + R1 + L2 + R2, pak zadejte kódy.

Nesmrtelnost - ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑
Nekonečné energie - →, ←, ↓, ↑
Mega Machine zbraně - ⊗, ⊗, △
Zabití jednou ranou - ⊗, ⊗, ↑
God mode - ↑, ⊗, ←, ○

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ○

Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓,↑, ←, ↑, →, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
□, ○, ←, →, ○, □

Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ○, ○, ○, →, ←

Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ○, ○, →, ←, ⊗

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ○, →, □, →, ←

Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte
○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○.
V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.

Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte
□, □, ○, ○, □, □, ○, ○ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

V

V-RALLY 3

Létající auta
Jako jméno napište 210741974 MARTY

Malá auta
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM

Rozflákaná auta
Jako jméno napište 25121975 PILOU

Rosolovitá auta
Jako jméno napište 07121974 FERGUS

Široká auta
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV

Protáhlá auta
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY

Malá autíčka a pištivý komentář
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.

Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Všechny zbraně
Při hře stiskněte
L1, R2, R2, L1, L1, L2, L1, R2, R2, R2

WAKEBOARDING UNLEASHED

Univerzální kód
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →

Všichni jezdci
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček

Všechny gapy
V hlavním menu rychle namačkejte
L1, L1, R2, R2, R1, L1, R2, R2, L1, L2, R2, R1, L1, R2, R2

Druhé a třetí prkno
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓

Výběr úrovně
V hlavním menu rychle namačkejte
□ 4x, ○ 4x, △ 4x, □, ○, △

WHIRL TOUR

Všechny normální úrovně
□, □, □, L1, →, ↓, △, ↑, ←, ○, □, ↓, ↑, R1, L1, ↓, ↓.

Všechny bonusové úrovně
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, △

Všechny jezdecké úrovně
□, △, ○, □, L1, ○, R1, △, L1, ○, R1, □

Všechny postavy a úrovně
△, □, ○, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, R1, ○, ←, □, □, ↓

Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné
○, ○, □, ○, ○, △, ○, ○, L1, R1

Zpřístupnění všeho
←, →, L1, R1, ↓, ↑, →, ↓, ○, ○, △, →, R1

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte □ a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ○, ↑, ○.

Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ⊗.

Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.

Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ○, ↑, □, ⊗.

Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ○, ↑, ⊗.

Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Odemčení všeho
V hlavním menu zadejte
R1, L1, □, △, □, R1

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.

Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5020K
Portugalsko PHY8ZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

Odemčení všeho
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

WRC 3

V hlavním menu najeďte na Quick Race, 13x stiskněte START a pak ⊗. Pokud cheat zadáte správně, uslyšíte podivný zvuk a všechno budete mít odemčené.

X

X-MEN: NEXT DIMENSION

Odemčení všeho
V hlavním menu držte L1 a stiskněte
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ○

X-SQUAD

Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte
○, ○, ○, ○, △, □, □, □, □.
Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte
△, ○, △, □, △, ○, L1 + R1

Všechny kostýmy
V hlavním menu stiskněte
△, ○, △, □ 3x, L1 + L2

Všechny soubory Celebro a FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte
△, ○, △, □ 3x, R1 + L2

Všechny Strike
V hlavním menu stiskněte
△, ○, △, □, △, ○, L1, R2

Cheatové menu
V hlavním menu stiskněte
△, △, ○, ○, □, □, ○, ○, L1 + R1 + L2 + R2. V zapauzované hře naleznete cheat menu.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, R2, R2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.

Versus mód
V hlavní obrazovce stiskněte
○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ECOND RUNNER

Odemknutí minihry Zoradius
Najeďte do Extra misí, vstupte do režimu souboje s bosem a bojujte proti Vic Viperovi. Zapauzujte hru a stiskněte ↑, up, down, down, left, right, left, right, L1, R1

Všechny power-upy v Gradiusu
Při hraní Gradiusu hru zapauzujte a zadejte
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 R1

PS1 CHEATSTATION

Výběr nejžádanějších cheatů pro PS1! Kompletní databázi najdete v Tipstationu 12.

0 - 9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, L2, L1, ↑, L2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, L2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, L1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ⊗, ⊗, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ⊗, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ⊗.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce „OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce „OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, →, □
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ⊗. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ⊗, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, L2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu „Accept" a „Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

C

C&C: RETALIATION
Cheatový režim
Klikněte na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ○) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel.
Nepřemožitelnost
□ ⊗ ○ ⊗ △ △
Celá mapa
△ △ ⊗ ○ △ □
Parabomba
⊗ ⊗ ⊗ ○ △ □
Časový posun
□ ○ △ ⊗ ○ ○
Peníze pro lidi
□ ⊗ □ ⊗ □ ○
Peníze
⊗ ⊗ □ ○ ○ ○
Okamžité vítězství
Okamžitá porážka
Jaderný útok
Pojmenovávání civilistů
□ □ ○ ○ △ △
Mravenčí mise
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

C-12
Následující cheaty zadávejte při pauze a držení L2
Všechny zbraně
↑, ←, →, ↓, △, □, ○, ⊗
Štíty
↑, ←, →, △, □, ○
Neomezená munice
↓, ←, →, ⊗, □, ○
Nesmrtelnost
↑, ←, ↓, →, △, □, ⊗, ○
Neviditelnost
⊗, ⊗, □, □, △, △, ○, ○, ⊗, ⊗
Druhý útok zbraně
↑, ↓, ←, →, △, ⊗, □, ○

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené tratí- SKCART
Zrcadlové tratí- WHITEBUNNY
Noc- NIGHTRIDER
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte „OFFROAD" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte „JIMMYSCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte „COOLESTCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte „JOBINITALY" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola ala Monster Truck
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single.
Zrcadlové tratě
Zadejte „RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů
Kočičí silueta
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

D

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.

Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíce navíc.

DELTA FORCE: URBAN WARFARE
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte SELECT, →, ↑, ↓, ○, ←, □, △, ○.

DRIVER
Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce „Cheats".
Nezranitelnost- R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2
Hra bez poldů- L1, L2, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- L1, L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2, L2, R2, L2, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, L1, L1, R2, R2, L1, R2, R2, R2, R2, R2, L1
Mini autíčka- L1, R2, L1, R2, L1, L2, L1, R2, L1, L1, R2, R2, L2
Zvýšený podvozek- R2, R2, L1, R2, R2, L1, R2, R2, R2, R2, R2, L1, R2, L1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte ○, ⊗, □, □, ⊗, □, ○.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte L1, □, ○, ○, □, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte R2, ⊗, L1, □, □, ○, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte R2, ○, R1, □, ○, R2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte □, □, □, ○, ○, ○, ⊗.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte L1 6x, L2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte □, ⊗, ○, □, ⊗, ○, □.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L1, ○, ○, L1, L1, R2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ⊗, ○, ○.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte R2, L1, L1, R2, ○, ⊗, □.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte □, □, ⊗, ○, ○, ⊗, □.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte □, ⊗, ○, ○, ⊗, □, □.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte ⊗, ⊗, L1, ⊗, L1, ⊗.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte ⊗, L1, ⊗, L1, ⊗, ⊗.
Wacky FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte L1, R2, L1, R2, ○, ○, □, □.
Outtake FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte L1, R2, L1, R2, □, □, ○, ○.
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte ○, R2, L1, □, R2, ⊗, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte L1, R2, R2, L1, L2, L2, L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, L1, L1, R2, L1, ○ 4x, ⊗ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R1, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R1, L2, L1.

F

FEAR EFFECT 2:RETRO HELIX
Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte ←, →, ↑, ↓, ↓, ○.
V položce "Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, L1, L1, L1, □
3. CD - L1, R2, L1, L2, L1, □
4. CD - ○, ○, □, L2, □

Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte . Nyní můžete zadat následující cheaty:

Všechny zbraně	11692
Neomezená munice	61166
Velké hlavy	10397

G

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte:
↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, ←, →, ←, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ⊗.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←,

GEX 3:
DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↑, ○, →, ↑, ←, → ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, △, → ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, →, ←, ○, ↑, → ↓.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

H

HARRY POTTER AND THE PHILISOPHER'S STONE
Odemknutí Quidditch league
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,←,→,←,→,←,→,○. Začněte novou hru a uložte si hru.
Všechny karty s legendárními kouzelníky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,□,○,□, ↓,←,○,□. Nevkládejte paměťovou kartu do konzole dřív, než si prohlédnete všechny karty. Cheat by nebyl funkční.
Vylepšení kouzelné hůlky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ↑,←, ↓,→,○,○,□,□. Počkejte, než budete moci kouzlit, a teprve pak vložte kartu do přístroje a hru si uložte.

L

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo L2
Doplnění zdraví
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi
←, ○, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a „Glyphu"
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti
↓, △, □, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Zapnutí „Force" schopnosti
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí „plavací" dovednosti
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí „Constrict" dovednosti
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera
△, →, ↓, ○, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt)
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický
⊗, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

M

MEDAL OF HONOR
Jděte do „Options" obrazovky z „War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty. Cheaty jsou funkční po dohrátí hry a v multiplayeru.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE

Různá vylepšenička- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou.
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí.
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

MEDIEVIL

Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, ⊡, △, △, ○, ↓, ↑, ⊡, △.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

MEDIEVIL 2

Cheat mód
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←

MONSTERS, INC.

99 životů
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, △, ⊡, ✕, △
Full health
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, ⊡, △, ✕, △
Maximální strašenlivost
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○,

MOTO RACER WORLD TOUR

Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte ⊡, △, ○, ○, ↑, ↑, ←
Zpomalení hry
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ↑, →, △, ⊡, R2

N

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, ○, ⊡ a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.
Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM
Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG

S

SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTORST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
„Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Zpřístupnění všeho
Jako heslo zadejte AUNTMAY.
Ladicí mód
Jako heslo zadejte DRILHERE.
Výběr úrovně
Jako heslo zadejte NONJYMNT.
Nekonečné životy
Jako heslo zadejte SUPERGOD.
Všechny obleky
Jako heslo zadejte WASHMCHN nebo SPDRHIST.
Všechny galerie
Jako heslo zadejte DRKROOM.
Všechny tréninkové režimy
Jako heslo zadejte CEREBRA.
Velké hlavy
Jako heslo zadejte ALIEN.
Velké nohy
Jako heslo zadejte STACEYD.
Mód What if?
Jako heslo zadejte VVISIONS.
Nejvyšší skóre programátorů
Jako heslo zadejte VVHISCRS.

SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v inventáři
Nekonečné životy
⊡(6), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně
⊡, ⊡, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte Square.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + R2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Všechny dovednosti
○(4x), ⊡.
Velká hlava
↑(4), R1(4), ○.
Placatý mód
←, →, ←, →, R2, R2, R2, R2, ⊡.
Červený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✕.
Růžový Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊡.
Zelený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky
⊡, ○, ⊡, ○, ⊡, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, L1, L1, L1, ⊡, ○.
Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, L1, ↑, L1, ↑, L1, ○, ○,
Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ⊡, ○, ⊡, ○, ⊡, ○
Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ✕.
Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊡, L1, R1, ↑, →, ↓, ←, ↑, .
Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ⊡.
Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊡, L1, R1, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.
Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊡, L1, R1, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.
99 životů
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑, ○
Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, R2, ○, R2, ○
Jednoduchá obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, ⊡, →, ←, →, ⊡, ○, ✕
Těžká obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, ⊡, →, ←, →, ⊡, ○, ⊡
Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + R2 + ⊡, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

SYPHON FILTER

Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do „Options", označte „SELECT mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + ⊡+ ○+ ✕.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte „Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ✕.
Super obtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + ⊡ + ○ + ✕.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte „Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ✕.

SYPHON FILTER 2

Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + L2 + R2 + ⊡ + ○ + ✕.

Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + R2 + L2 + ○ + ⊡ + ✕. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku „Cheats".

Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + ⊡ + ✕.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu BRIEFING
a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ✕. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- ⊡, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- L2, ↓, L2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, R2, L1, L2.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, R2, ←, L2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, L2.
Černobílé obrázky- ↑, L1, R2, L1, R2.

THIS IS FOOTBALL 2

Hráči bez dresů
V hlavním menu stiskněte R2, R2, L1, R1, ⊡
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte ⊡, △, ○, L1, L1
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte R2, R2, R2, ○, ○

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA 2

Všechna auta
Jako svoje jméno napište MECHANIC
Všechny tratě
Jako svoje jméno napište BIGLEY
Bonusové tratě
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Mód Micro Machines
Jako svoje jméno napište MINICARS
Menší výdrž vozidel
Jako svoje jméno napište DUBBED
Kolize jako v pinballu
Jako svoje jméno napište BCASTLE
Dlouhé tratě
Jako svoje jméno napište LONGLONG
Vypnutí diskvalifikace
Jako svoje jméno napište PUNCHY
Speciální volby v Challenge módu
Jako svoje jméno napište BANGBANG
Turbo mód
Jako svoje jméno napište FASTBOY
Tratě s většími kopci
Jako svoje jméno napište ELASTIC
Okruh Oulton Park
Jako svoje jméno napište DINKYBIT
Ford Mondeo
Jako svoje jméno napište CMFORD
Nízká gravitace
Jako svoje jméno napište LUNAR
Rozmazané pozadí
Jako svoje jméno napište TRIPPY
Neviditelná auta
Jako svoje jméno napište JUSTFEET
Bonusová trať
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Vypolstrované bariéry
Jako svoje jméno napište PADDED
Zpřístupnění všech obtížností
Jako svoje jméno napište CMDIFF

TOCA WORLD TOURING CARS

Všechna auta
Jako kód zadejte „Fleeting"
Všechny tratě
Jako kód zadejte „Magic23"
Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KERBCRAWL".

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení L1
Všechny arény
△, →, ↑, ⊡, △, ←, ↑, ⊡, △.
Statistiky na 13
✕, ⊡, ⊡, △, ↑, ↓.
Velké hlavy
⊡, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů
✕, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, ⊡, ⊡, △, →, ↑, ○. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, ✕, ✕, ⊡, △, ↑, ↓, ←, ↑, ⊡, △, ✕, △, ○, ✕, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".

Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, △, 2x ○, ↑, ←, △, ⊡.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, △, ○, ⊡, △, ↑, ↓.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ⊡, △, →, ↑, ○, ↓, ⊡, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, ⊡, △.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊡, ○, ↑, ←, ←, ⊡, →, ↑, ←.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ✕, ←, 4x ✕, ←, 4x ✕, ←
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ✕, ⊡, 4x ✕, ⊡, 4x ✕, ⊡.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Vždy přístupné speciály
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, →, ↑, ⊡, △, →, ↑, ⊡, △
Turbo
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, ⊡, △
Body navíc
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊡, ○, →, ⊡, ○, →, ⊡, ○, →
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ✕, 4x ⊡, 4x ✕, 4x ⊡, 4x ✕, ⊡
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ✕, 4x ←, 4x ✕, 4x ←, 4x ✕, 4x ←
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ○, ↓

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Všechny úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ✕, ⊡, ↓, △, ○.
Dokončení celé hry
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte △, →, △, △, ○, ↑, ↓, ←, →, △, △

V

V-RALLY

Aktivace cheatů
Na obrazovce s logem Infogrames (duhový pásovec) rychle stiskněte ↑, ↓, △, ○, ↑, ↓, △ +○.
Při správném zadání se vypíše „Lock Off"
Všechny cheaty
Aktivujte cheaty a stiskněte ← + L1 + R2 + R1 + R2

V-RALLY 2

Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do „Game Progression" a namačkejte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✕, ✕ + SELECT.
Nyní si ✕ zaktivujte políčka.

W

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Všechny zbraně a bonusy
V hlavním menu stiskněte ←, →, L1, R1, ○, ⊡, R2, R2
Všechny mise
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ←, →, ✕, △, ○, ⊡
Všechny lokace v Patrol módu
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, L2, L1, ✕, △, R1, R1

WRC ARCADE

Všechny tratě
Držte R2 a zadejte ⊡, ⊡, △, △, ✕, ✕, ○, ○
Dokončení arkády
Držte L1 a zadejte ⊡, △, ✕, ○, ↓, ✕, △, ⊡
Obrácené tratě
Držte R2 a zadejte △, ⊡, △, ✕, ○, ✕, ○

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, R2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Cheatový mód
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT, ↓, R2, L1, L2, R2. Zpřístupní se vám všechny módy, postavy a FMV sekvence.

V příštím čísle

TipStation

16. ČÍSLO V PRODEJI NA ZAČÁTKU PROSINCE

V příštím čísle „oslavíme" Vánoce. Jak? Pokoříme všechny nejlepší hry. *GTA San Andreas*, *Getaway: The Black Monday*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, *Jak 3*, *Ratchet & Clank 3*, *Killzone*, *GoldenEye: Rogue Agent*, *Gran Turismo 4* a spoustu dalších. Za dveřmi je nejlepší hráčské období roku. Oslavíte ho s námi?

Obsah bez záruky. Můžete si ale být jistí, že pokud hra vyjde, najdete na ní v příštím čísle návod. Totéž platí i o cheatech a do hrnce přidáme i stovky jedinečných rad a tipů!

TipStation

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Klaudová, Julius Rácz

Jazyková úprava:
Alena Klaudová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Předplatné v ČR:
SEND Předplatné, P.O. BOX 141, Praha 4, 142 00
e-mail: *ludek@send.cz*, tel.: 267 211 301-3

Předplatné v SR:
Magnet-Press Slovakia s.r.o., Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

Prodejní cena:
195 Kč, 321 Sk

Registrace:
ISSN: 1213 - 5607

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

Sexy časopis o moderní technice a špičkových hračkách

SOUTĚŽ: VYHRAJTE MOBIL PANASONIC X70!

NOKIA 7610
Testujeme první mobil s megapixelovým foťákem. Pobavil nás a také trochu zklamal.

PANASONIC TH-42PA30
Viera stojí jen 110.000 Kč. Pro někoho je to ještě pořád hodně, ale dobrá zpráva je, že ceny klesají. Přečtěte si test, třeba si ji, holku pěknou, koupíte.

ZABIJE NÁS TECHNIKA?
Věděli jste, že prezident Bush zakázal do Bílého domu nakupovat elektroniku, která se přepíná do klidového režimu? Šetří totiž elektrikou.

OUTDOOR
Sbalte si stan, karimatku a spacák, pořiďte si nové kolo, na nové kolo nový outdoorový mobil Siemens M65 a k němu příslušenství s navigací!

V JUBILEJNÍM 60. ČÍSLE NAJDETE:

TOYOTA LAND CRUISER

PŘENOSNÉ DVD PŘEHRÁVAČE

PHILIPS KEY 019

PLUS! Jak...
- JAK SPRÁVNĚ PEČOVAT O PODVODNÍ FOŤÁK
- JAK FUNGUJÍ DŘEVĚNÉ MEMBRÁNY V REPRODUKTORECH OD JVC

V PRODEJI OD 10. ZÁŘÍ

VÍCE RECENZÍ, VÍCE TIPŮ A VÍCE STRAN ZA FANTASTICKOU CENU.

Nový časopis o PlayStation 2 právě v prodeji!

PLAY

4. číslo právě v prodeji, 5. číslo v prodeji od 12. října.